

半月刊

Popsoft

（总第51期）

■ 专题综述

冷眼观潮维纳斯

■ 实用软件

OFFICE2000 走马观花（上）

■ 硬件评析

Ultra ATA-66 最新大容量硬盘简介

■ 前线地带

大刀

■ 攻略指引

盟军敢死队：使命召唤

■ 游戏赏析

黑暗王座III

ISSN 1007-0060

10>

9 771007 006005

1999 10



心跳回忆

完全攻略









本攻略本包括《心跳回忆——永远属于你》的完全攻略、事件表、人物介绍等详尽内容，披露游戏的大量隐藏秘密，还有《心跳回忆》各代游戏和周边产品介绍、科乐美公司访谈、心跳爱好者对于《心跳回忆》的感想和评论、《心跳回忆》同人小说等大量内容。全书由日本科乐美株式会社授权并提供资料，内容准确，丰富。攻略本厚达250页，随书赠送《心跳回忆对战方块》中文完全版光盘一张。本产品预定于1999年6月面市。

零售价暂定：35

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱
邮政编码：100051
发行部电话：(010)67150982(4、5)-2
零售部电话：(010)65266244、652325
邮购中心电话：(010)67024050
全国各地大众（晶合）软件销售连锁
软件专卖店及书亭有售



《大众软件》杂志社出品



“大众软件奖”到今年已经是第四届了，1996年的特等奖奖品是一台“价值15000元的多媒体电脑”。在当时，所谓的多媒体电脑就是拥有光驱及声卡套件的486，486/100已算顶级配置；1997年的奖品是奔腾+调制解调器+打印机，表明了当时的奔腾已经不太值钱，并预示着电脑外设进入家庭；1998年是奔腾Ⅱ，今年则是奔腾Ⅲ。Intel公司倒是蛮配合历届“大众软件奖”的，以后我们再做“大众软件奖”的历史回顾，一不小心就变成了Intel公司的CPU换代史。综上所述，本人在此大胆预测：明年的特等奖奖品为“奔腾Ⅳ”，需要特别声明的是“奔腾Ⅳ”将内置调制解调器、3D显示加速芯片、3D声效芯片，从而将导致调制解调器厂商、显示卡厂商、声卡厂商的全面转产……（以上纯属玩笑，请勿提前转产）

《大众软件》1999年合订本（壹）配套光盘的秘密在本月揭晓，我们继《心跳回忆》之后继续附送完整版游戏，不过这次一送就是2个。对于38元的价位来说，《大众软件》一季度电子版+《恋爱物语》+《恋爱物语之魔法学院》+全彩说明书+攻略手册，是否已经做到了你梦想中的物超所值？恋爱物语系列是日本富士通进军游戏业的首作，也是继《心跳回忆》之后颇具人气值的恋爱养成游戏，其画面较《心跳回忆》又有较大进步。本次的简体中文化工作由晶合洪涛软件公司（www.hotsoft.com.cn）担纲。

将魔法门的世界攻占多时之后，众小编决意联手制作一本魔法书，以挽救初级英雄于水火之中，书名曰《英雄宝典》。除了编辑部内的英雄以外，亦有社外高手参与制作，该书原计划做200页，16开本。但为了让它更像一本魔法宝典，计划作了多次修改，包括装帧、选纸、开本都有特殊考虑。最后就变成了上期彩页所描述的模样，页码更是厚达430页，原定的《魔法门英雄无敌Ⅲ完全攻略》也被改名为《英雄宝典》，不变的只是价格：18元。希望大家拿到以后都能满意地说：“宝典在手，江山我有！”，然后再狂笑数声以资鼓励。

《大众软件CD》6月号将继续附送完整版游戏，《创龙传》传奇余音未绝，《神暗世代》又将暗黑世纪带来。对韩式CG的精细和韩式GAME的感觉大家已开始认同了吧。不变的是趣味，改变的却是难度，这一次您不会轻易过关。它展现给玩家一个充满艰险的国度，能否把阳光再次带回这片古老的大陆，全靠您的双手，喜欢《超时空英雄传说》的朋友可要多看几眼，另外还有多支CD音轨您别错过了。

5 下

1999.10

(总第51期)

POPSOFT

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:林菁　刘贫和(常务)　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:袁聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:袁聿纲(主任) 常胜（副主任）
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
王刚　王晨　郭新宇　董汉涛
本期责编:王刚
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹　薄林
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计:慕诗
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5) - 203
采编组电话:(010)67150982(4、5) - 206、207
网络组电话:(010)67150982(4、5) - 209
发行部电话:(010)67150982(4、5) - 202
邮购中心电话:(010)67024050
传　　真:(010)67150983
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
应用投稿:tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿:games@popsoft.com.cn
新闻投稿:news@popsoft.com.cn
读者来信:reader@popsoft.com.cn
广告联系:adv@popsoft.com.cn
出版日期:1999年5月15日
零 售 价:人民币5.00元
港币10.00元
美元3.59元

本期封面为"丽台杯《大众软件》封面设计大赛"获奖作品（三等奖）



新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

问题交流

读编往来

目录

专题企划

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOP TEN

上期要目

下期要目

1999年5月光盘目录

招 聘

美术编辑：熟悉2D，3D电脑美术制作，有深厚传统美术基础，熟悉书籍装帧、有出版经验者优先。

文字编辑：英文6级，较强的写作能力，熟悉电脑软硬件，有编辑经验者优先。

网页编辑：网龄1年以上，英文6级，精通网页制作，有一定美术基础，拥有个人主页。熟悉JAVA、CGI编程者优先。

注：有某方面特长者，以上条件可适当放宽。

E-mail：dark@popsoft.com.cn

征 订

大众软件1999年第一季度合订本配套光盘——恋爱物语专集

本配套光盘包括了《大众软件》1999年1至6期所有文章的电子版，增加了《恋爱物语》（Eberouge）系列游戏的全面介绍，并特别赠送了由日本富士通制作、台湾华义公司汉化的《恋爱物语》和《恋爱物语——魔法学院》两个游戏的简体中文完全版，含一本全彩手册和一本两个游戏的完全攻略。

双CD零售价：38元　　国内邮购请加邮费10元

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　陆　强　李　靖
蔡　旋　任　良　大胖子
费江枫　程　嘉

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂



第六届“电脑爱好者城”

已经成功举办了五届的“电脑爱好者城”立足于消费类电脑产品和最终用户，为观众提供了学习电脑知识，领略电脑最新科技的平台，是电脑爱好者们值得信赖的消费场所。其以其独特的定位在林林总总的电脑展中脱颖而出，成为国内外知名厂商云集的IT盛会。第六届“电脑爱好者城”将于1999年7月16日召开。历届“电脑爱好者城”倍受欢迎的现场活动经主办者精心设计，紧扣主题推出四项活动内容：“电脑家园”让您大开眼界，电脑应用的方方面面一一展现；“DIY教室”教您各种DIY实用知识，展示电脑配件精品，让您大饱眼福，DIY比赛奖品多多；“知识讲座”给您一双明亮的眼睛，看透电脑的庐山真面目；“游戏天地”让您大展身手，体验1999最酷的游戏！

本刊记者

北京家用电脑及软件展览会

随着计算机技术的普及和人民生活水平的提高，家用电脑以其本身的魅力大步走人家庭。北京家用电脑及软件展览会为每年寒暑假期间定期举办的大型展览会，每届观众均有10万人次以上，现场成交近2000万人民币。此展览已成为北京地区最具代表性的电脑展览之一。为进一步营造、发展和推动家用电脑市场，主办单位将在1999年暑假期间再次举办家用电脑展览会，它将会是夏季的一个销售热点。

本刊记者

“找到啦”引进NetGravity网络广告管理系统

1999年4月14日中国因特网门户网站“找到啦”（www.zhaodaoia.com.cn、www.zhaodaola.com），为广告商和那些追求最佳广告定向和监测的客户，引进了先进的NetGravity网络广告管理系统。作为中国因特网领域的新来者，“找到啦”此举将成为中国网络广告领域中又一个第一。该公司的技术可以帮助广告商非常精确地向指定用户分布旗帜广告，更有效地管理广告浏览量，并且为客房提供即时、详细和准确的广告发布情况报告。

本刊记者

ATI进入中国市场

ATI大中国区代表冶天科技股份有限公司正式授权北京东方讯怡电脑有限公司作为ATI中国区代理，负责ATI图形产品在国内的市场销售。此举标志着ATI这一世界知名的图形产品品牌已正式进人中国市场。冶天科技与讯怡将引进包括Xpert 98、Xpert LCD和最新的ATI Rage 128狂飙卡系列——Rage Fury、Rage Magnum、Xpert 128和Xpert 99在内的全系列ATI图形卡产品，同时进行深人的本地化工作（中文的包装彩盒和中文电子说明书），以方便国内用户。

ATI公司成立于1985年，总部座落于加拿大安大略。1998年财政收人为11.569亿美元，位居全球图形厂商之首位。公司总裁何国源先生被“商业周刊”（Business Week）评选为1998年度25大全球知名企业家之一。

本刊记者

“首届广东大学生电脑大赛暨首环蒙恬杯电脑常识赛”开幕

1999年3月22日下午，由团省委、省学联和省计算机学会联合主办的“首届广东大学生电脑大赛暨首环蒙恬杯电脑常识赛”开幕式，在华南理工大学邵逸夫科学馆广场隆重举行。团省委钟万明副书记在为大赛网站揭幕后致词，他表示:本届大赛正是为了引导大学生在学习计算机理论知识基础上紧跟日新月异的信息技术发展潮流，提高对电脑的实际应用能力及技术创新能力，以贯彻实施“科学兴国”、“科教兴粤”的方针政策。

本刊记者

东方龙马与CA签约

继宣布直销与分销并举之后，全球第二大独立软件供应商CA（冠群）中国有限公司日前宣布，北京东方龙马软件发展有限公司与CA公司业已就双方前不久所达成的协议正式签约。根据该协议，东方龙马将作为CA Unicenter TNG管理软件在中国的唯一直销代理，全面负责CA Unicenter TNG产品在中国市场的销售及技术支持。双方认为，通过此次合作，CA可借助东方龙马的市场基础及技术力量，及时把握市场，了解用户需求，通过东方龙马的增值服务，提升产品附加值;利用其丰厚的行业及渠道资源，加大市场份额，提高效益。东方龙马通过与国际领先技术水平厂商CA的合作，对提升自身技

术服务水平及丰富产品线，无疑具有积极的意义，东方龙马的高端软件增值服务体系将更加高效、完善。

东方龙马长期根植于金融、保险、邮电等重要行业，引起了Oracle、Informix 、IBM、HP、CHASE、CISCO、Widelink等著名厂商的广泛注目并与其密切合作，产品种类涵盖了高端软件领域的操作系统、数据库、网络管理等。

本刊记者

HP KAYAK工作站金融系统解决方案

1999年4月2日，惠普公司在北京举办了“惠普KAYAK工作站行业应用研讨会”，针对国内金融行业的信息化发展，惠普公司在会上对其典型的金融用户进行了详细的案例研究和讨论，同时展示了KAYAK独有的四屏幕显示方案和智能卡在金融行业应用的解决方案。

惠普凭借自身的技术实力把UNIX工作站的性能与PC的应用广泛性有效地结合，推出了新一代PC工作站KAYAK系列，并在不断发展扩大的PC 工作站市场上一直保持着领先的地位。针对PC工作站用户对于系统性能、图像处理性能、以及高性能价格比的要求，惠普公司根据市场每个领域不同客户的实际应用设计了三组PC工作站:对于32位图形应用程序、性能和功能都极为出众的HP KAYAK XU将是进行丰富信息处理和专业设计的最佳选择，广泛用于2D机械设计、计算机辅助软件工程和金融模型设计等领域;为商务和专业技术用户实现高要求计算应用而设计性能出众、成本低廉的解决方案的KAYAK XA-s PC工作站，能长久保持高性价比、高可靠性，特别是其出众的扩展性，在需要时即可快速而经济地提升运行能力，可应用于金融分析、高级电子表格模拟、初级CAD和软件开发领域;价位低、功能全的KAYAK XA PC工作站的性能和功能足以满足运行专业应用程序的要求，可管理性和可靠性极佳，并拥有绝对低廉的价格。

为了满足当前金融业的发展需求，促进该行业采用进一步应用的解决方案，惠普公司举办了这次针对金融业的行业研讨会，以其典型的金融用户——PREBON YAMANE公司、香港惠丰银行、INTUIT银行为案例讨论对象，并展示了惠普特有的4屏幕PC工作站解决方案，以及新型智能卡的应用方案。

本刊记者

康柏总裁辞职

曾经于1999年3月造访中国的康柏总裁Eckhard Pfeiffer，4月16日突然宣布辞去他在康柏的所有职务，暂时接替他出任总裁的原董事局主席Ben Rosen既没有对他的离去表示致意，也没对此事作出任何解释。就在4月13日，Eckhard Pfeiffer还主持了一个业界论坛，对康柏最近不太理想的业务向股东们作了辩护。不过，在接收路透社采访时，Ben Rosen称康柏的过去太落后，看来这是一桩PC界历史上非常瞩目的一次“炒鱿鱼”事件。Eckhard Pfeiffer曾经在德州仪器（TI，Texas Instruments）任职20年，于1983年进入康柏。而Ben Rosen则是美国高科技界的老前辈，在入主康柏后曾两次撤换总裁，在美国电脑界是一个令人生畏的人物。

北京 赵效民

美国在线裁员

刚刚收购网景公司的美国在线最近宣布将裁员1000人，其中原网景的员工占了半数。美国在线执行长官Steve Case表示，所有被裁员工可以得到优厚的补偿，公司将主动协助他们找工作。此次裁员是因为美国在线将进行企业重组，把公司分为4大业务组，分别是互动服务组（ISG，Interactive Services Group）、互动产业组（IPG，Interactive Properties Group）、网景事业组（NEG，Netscape Enterprise Group）与美国在线国际组（AIG，AOL International Group）。美国在线总裁Barry Schuler将负责最重要的ISG业务，它包括了许多美国在线的核心业务，如Netcenter、CompuSever、网络浏览器与美国在线的线上服务。网景的前招待长官Jim Barksdale现任美国在线董事，网景创办人之一Marc Andreessen则被任命为美国在线的技术主管。

北京 赵效民

Corel 收购 GraphicCorp

1999年4月19日Corel公司宣布收购美国加州GraphicCorp的资产，成为剪贴画、相片及Web图像的最大供应商之一，向软件印刷商及硬件制造商供应各类图像。

GraphicCorp是美国加州I.A. Users Club Inc.的注册商业名称，I.A. Users Club Inc.是于1986年成立的私营机构。GraphicCorp的合作伙伴包括位于美国、加拿大、印度及乌克兰等制作室内的150多名绘图设计师。GraphicCorp 拥有超过200万张Web图像、Web动画、剪贴画、相片及可供下载的应用程序，它为全球提供最多此类OEM内容，闻名业界。这个包罗万象的珍藏库将令Corel的剪贴画及电子图像库更为庞大，进一步巩固Corel作为顶尖数字式内容供应商的领导地位。

本刊记者

苹果电脑准备重返个人信息市场

苹果公司在90年代中期曾经开发过Newton掌上型电脑，可以算是PDA的先驱，但它生不逢时，没有得到市场的认可。然而随着Internet的兴起，个人资讯设备发展迅速，苹果公司现任执行长官Steve Jobs决定重返这一商机无限的领域。初步计划是收购3Com的PDA事业部，据悉目前双方正在商洽中。除此之外，苹果公司倚仗较为充裕的财力，还准备推出一系列信息家电产品。让人值得回味的是，当初挤走Jobs的John Sculley正是Newton的主要推动者，当Jobs重返故里后即马上关闭了Newton部门，但如今又再次成立了类似的分部，看来个人的恩怨阻止不了技术的进步。

北京 赵效民

Yahoo收购broascast.com

Broascast.com是世界著名的网站，主攻网上影视制作，拥有丰富的网上多媒体制作经验。Yahoo在1999年4月初宣布以57亿美元将其收购，相信是受到最近各大电信公司与媒体公司合并所带来的宽频网络的挑战，而broscast.com的高速网络技术则可以大大加强Yahoo在这方面的实力。业界对这宗合并普遍看好，估计其所带来的影响将在近期的Yahoo网站上有所体现，因为broscast.com的影像技术可以让以文本为主的Yahoo网页焕然一新。

北京 赵效民



Intel 810芯片组

1999年4月底，Intel正式向市场推出了原先代号为Whitney的810芯片组，你可以把它看成是440ZX芯片组与i740显示芯片的结合体。它在440ZX的基础上，将i740集成于北桥芯片，配合Socket 370主板使用，有助于降低系统的成本，在扩展能力方面与440ZX一样。打算使用它的主板厂商大都表示会在主板中还集成音效芯片，主攻低档商业领域。目前，北桥芯片集成有显示芯片的产品有矽统的SiS 530/5595（Super 7）、SiS 620/5595（Slot 1）和威盛的Apollo MVP4（Super 7）。在加速性能方面，i740要好于矽统产品中的SiS 6326，但略逊于威盛产品中的Trident Blade3D，现在已有使用SiS 620/5595与新Apollo Pro（使用MVP4的南桥芯片）的Socket 370主板上市。

北京 赵效民

3Dfx Voodoo3 显示卡

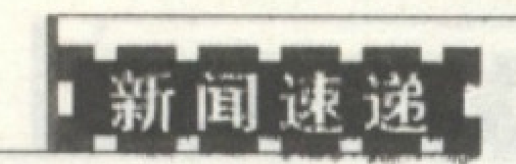
在收购了STB之后，3Dfx终于在1999年4月份推出了属于自己的显卡产品。首批推出的产品有Voodoo3-3000与Voodoo3-2000，两者分别使用Voodoo3 3000与Voodoo3 2000芯片，采用AGP 2×模式，分别配有16MB 7ns（2000型）与6ns（3000 型）SDRAM。它们全面支持Glide 3.0、2.0、Direct X 6.1和OpenGL ICD。在3Dfx所公布的测试数据中，在1024×768、16bit Color、85Hz的显示模式下，3000型3D Mark 99的成绩比帝盟的Viper V550快57.22%，2000型则快了42.56%。在3D WinMark 99 测试中，3000型比STB的V4400快68.45%，在Quake2 800×600的Timedemo 1场景测试中，3000型比Viper V550快129.8%，2000型比Viper V550快114.3%。虽然以上数据不可全信，但它们比TNT强是肯定的，非常适合新PC用户与老显卡用户升级。目前联想科技已经成了3Dfx在国内的正式代理，将在近期内推出使用Voodoo3的显示卡。

台湾的启亨公司（Triplex）也推出使用以上两款芯片的产品——3D魔虎克Voodoo3，售价要相对便宜一些。台湾主板厂商中凌还推出了集成Voodoo3 2000与16兆7ns SGRAM的Slot 1主板ATC6254M。该主板为AT结构，采用Intel 440BX主板控制芯片组，设有两个ISA、4个PCI插槽和4条DIMM，为PentiumⅢ做了全面的优化，在初步的3D加速性能测试中，成绩已超过了TNT。

北京 赵效民

Matrox新款G400芯片

1999年4月6日，Matrox又发布了一款速度更快的G400芯片——G400 MAX。G400 MAX的核心与G400相同，但大幅提高了处理速度。G400 MAX每秒可处理3.33亿个像素，与Voodoo3 3500的性能相当。据Matrox公布的资料显示，G400MAX在3D WinBench 99测试中，在1024×768的分辨率下得分为1080。G400 MAX配合使用UltraSharp技术的360MHz RAMDAC，在32位色、85Hz刷新率下，可达到2048×1536的分辨率。G400 MAX最大支持32兆显



存、32位Z轴缓冲、8位模板缓冲及双屏显示接口、DVD播放功能等，并具有出色的凹凸贴图能力。

…………………………………………本刊记者

微星刀锋战士显示卡

最近微星推出的MS-8801采用的是Trident9880 Blade3D加速芯片，每秒能产生250万三角形、像素填充率每秒1亿1千万，分辨率可达1600×1200的75Hz。特别是它可以同时支持DirectX及OpenGL应用程序接口，是同档次的卡中相当少见的。MS-8801的另一个特色是内建THAMA硬体辅助DVD技术。THAMA是Trident Hardware MPEG&AC-3的缩写，它会以硬件方式来实现DVD播放的移动补偿功能，而不必消耗过多的处理器资源。

…………………………………………本刊记者

创新 Modem Blaster V.90

创新科技有限公司1999年4月7日发布了Modem Blaster V.90，它包含语音功能和综合软件套装，有PCI、ISA和外置三种版本。Modem Blaster V.90是快捷连接因特网的最佳选择，它提供的数据传输速率和从网上下载的速率高达每秒56Kbit。对ITU V.90标准的服从确保了对现有ISP的兼容性，以及那些为提供56Kbps连接而准备升级基础设施的ISP的兼容性。目前Modem Blaster V.90的PCI和ISA版本已在国内上市。Modem Blaster Flash 56 II External的市场零售价为750元，Modem Blaster Flash 56 V.90 Internal和Modem Blaster Flash 56 PCI Internal的市场零售价均为450元。

…………………………………………本刊记者

Iomega 250兆 Zip Driver

Iomega最近推出了新型的250兆Zip Driver。新的驱动器除了在容量上增加外，在速度上也有提高。使用SCSI接口的250兆Zip，数据传输率为1.4兆/秒，比传统的3.5英寸磁盘快56倍，并且还向下兼容100兆Zip磁盘。Iomega还随驱动器附送了Iomega Ware与一套Norton Zip Rescue软件，使用后者可以备份系统的重要资料以在系统故障时进行修复，另外还有一套用于在电脑上录制及播放语音或进行音乐制作的软件Record It。一个250兆Zip Driver的售价大约在2000元左右，每张250 兆Zip磁盘则在160元左右，都比100兆Zip贵了不少。

…………………………………………北京 赵效民

索尼HiFD磁盘式存储设备

作为移动磁盘式存储设备中的新秀，索尼自己独自开发的HiFD非常引人注目。它与怡敏信的LS-120一样，可以兼容老式的3.5英寸磁盘，但容量达到了200兆，而且速度更快。HiFD使用IDE接口，还采用了硬盘的磁头设计，在读写数据时旋浮在磁盘表面，可大幅减少磁盘的磨损，而且由于使用了T-Shutter设计，比传统的磁盘更利于防尘。预计除了索尼之外，TEAC与ALPS都会生产HiFD驱动器，至于HiFD磁盘则主要由富士通（FUJITSU）供应。据悉，TEAC 还会推出笔记本电脑所用的HiFD驱动器，这对Zip将是一个不小的挑战。

…………………………………………北京 赵效民

翰林汇多媒体课堂

一种具有互动功能的VCD光盘将使VCD机真正进入教育领域，这就是由翰林汇公司大型教育软件《翰林汇多媒体课堂》转变而来的VCD光盘。此套光盘适合于2.0以上的VCD中播放。在国内电脑远不如VCD普及率高的情况下，这种VCD教育光盘显然比教育软件本身更易为广大的普通家庭接受。这套光盘包括从初一到高三，六个年级的语文和英语的所有内容，每册书对应两张光盘，共24张。该光盘克服了VCD光盘节点的限制，增大了光盘中涵盖的信息量。强大的互动使这套光盘比传统的教学更能激起学生的学习兴趣。学习者只须通过VCD的遥控器即可自由选择章节，反复听读。

…………………………………………本刊记者

中国话王

最近，在北京计算机世界信息服务中心举办的“中国话王”展示发布会上，天音公司发布了自行研制生产的“中国话王”。由于拥有语音识别和手写识别技术，“中国话王”融汇了以往汉字输入的各种方式。不仅如此，在首次创立的“中文语音平台”概念和“语音导航”技术基础上创建的“语音门户”，使电脑的使用发生了革命性的变化;不仅对使用者更加简单、方便，而且由于电脑具有智能化功能，使之不但能听懂并完成语音录入的工作，同时还能按照人所说的话去做，接受人的命令，协助人进行提示性、记忆性的工作。

根据国家“863”计划的评测标准鉴定:“中国话王”的语音清晰度已达95%以上，自然度达4分（5分为标准播音员）水平，在自然度、可懂度和音质上均处于国内外同类型系统的领先地位。标准报刊文章的平均识别率可达90%以上，每分钟录入汉字最快可达200字以上，处于各

同类系统的领先地位，各项技术指标也达到了实用阶段。

……………………………………本刊记者

自由与荣耀

经过长达一年多的策划和制作，北京金洪恩电脑有限公司进军电脑游戏市场的首个作品——《自由与荣耀》即将面市。这款以未来高科技战争为背景的国产即时战略游戏，描绘的是一场真正的高科技智能战争。游戏场面开阔的全天候作战，多视角（跟踪、前进、俯视）的切换，令人完全置身于这场未来之战中。而对英特尔公司的PentiumⅢ的Katmai指令的优化，使本游戏的3D效果被渲染得淋漓尽致。游戏的最低要求为Pentium233、4M显存的显卡，还必须有3D图形加速卡，游戏预计将于1999年6月面市。

……………………………………本刊记者

法老

提起涉及到古埃及的游戏，相信大家都会想起《凯撒》，但Sierra最近则在开发新的一款以古埃及为背景的战略游戏《法老》（Pharaoh）。游戏的时间范围为公元前2900年至公元700年，将这一段的埃及历史尽收其中，玩家可在不同的时期进入游戏，任务也随之不同。游戏的玩法并非纯粹建造城市与发动战争那么简单，玩家也要负担起发展文明的重任，而且你还可以建造金字塔。由于参与设计《凯撒Ⅲ》的部分人员也是《法老》开发组的成员，因此在某些方面很象《凯撒Ⅲ》。游戏还有大量埃及古建筑的图片可供欣赏。《法老》预计于1999年暑期推出。

……………………………………北京　赵效民

憎恶

这款由Monolith设计的角色扮演游戏《憎恶》（Odium）将我们引入了北约与俄罗斯的对抗中。玩家在游戏中扮演北约的调查员，负责监察Gorky 17——俄罗斯的一个秘密基地。在监察的过程中，你发现了一个重大的阴谋并由此追查下去。游戏采用45度俯视视角与全新的3D引擎，人物的每个动作由800至2000个动画组成，过程相当细腻，在3D加速卡的配合下效果很不错，不过游戏的背景并没有使用3D造型。游戏共有40关，玩家所使用的武器也是现实中的武器，因此在玩的时候会觉得非常真实。

……………………………………北京　赵效民

步兵团

由Harmless Games设计的《步兵团》（Infantry）是一款将于1999年秋天上市的网上射击游戏，公司承诺将允许超过150名玩家同时进行混战。在具体的玩法上，它比较象X-COM和Subspace。玩家在游戏中可自行设计角色属性并创建一个军团，作战时需要讲究策略与技巧，而且随着经验的增加，你的实力也会增强。《步兵团》的另一个新颖的设计是，几名玩家可以协同操作一辆坦克，比如有人扮演车长统筹全局，有人扮演炮手，有人扮演驾驶员，各自负责自己的工作，共同打败敌人。游戏的画面设定为640×480到1800×1440，支持D3D，对系统的最低要求是Pentium 166、32兆内存。

……………………………………北京　赵效民

电脑游戏预定发行榜

	游戏名称	出品公司
1999年5月	破碎虚空	智冠/众心
	格杀令	梵太师
	天国战将	华彩软件
	梦幻模拟战	EZ Soft
	三国野球	旭力亚
	新英雄传说Ⅱ:白发魔女	Falcom
	异尘余生Ⅱ(中文版)	Interplay/第三波
	魔法门Ⅶ(Might and Magic Ⅶ:For Blood and Honor)	NWC/育碧
	天旋地转Ⅲ(Descent 3)	Interplay
	异形生死斗(Aliens vs. Predator)	Fox Interactive
	勇敢的心(Braveheart)	Eidos Interactive
	战士决斗Ⅱ(Fighter Duel 2)	Ocean
	机器(Machines)	Acclaim
	暗影军团(Shadow Company)	Interactive Magic
	星际旅行:联邦的诞生(Star Trek:Birth of the Federation)	Microprose
	战斗之街(Fighting Steel)	Strategic Simulations
	苏27 2.0(SU-27 Flanker 2.0)	Strategic Simulations
	战神之锤40000(Warhammer 40K:Rites of War)	Strategic Simulations
1999年6月	战国美少女Ⅱ:春风之章	TGL/众心
	伊卡斯特传说:圣殿诗篇	第三波
	信长之野望:烈风传	光荣/第三波
	魔法学院Ⅱ(中文版)	富士通/第三波
	纵横天地之烽火三国	梵太师
	隋唐争霸	梵太师
	家园(Homeworld)	Sierra/育碧
	命令与征服Ⅱ(C&C:Tiberian Sun)	Westwood Studios/电子艺界
	地下城守护者Ⅱ(Dungeon Keeper 2)	电子艺界
	大战(Shogun:Total War)	电子艺界
	Drakan	Psygnosis
	命运之翼(Wings of Destiny)	Psygnosis
	重金属Ⅱ(Heavy Gear Ⅱ)	Activision
	州际风暴82(Interstate '82)	Activision
	铁血联盟Ⅱ(Jagged Alliance Ⅱ)	Sir-tech Software
	巫术Ⅷ(Wizardry Ⅷ)	Sir-Tech
	罪恶的生命(Kingpin: Life of Crime)	Interplay
	机甲争霸战Ⅲ(MechWarrior Ⅲ)	Microprose
	把星星握在手中Ⅱ(Reach for the Stars Ⅱ)	Microsoft Games
	阴影人(Shadowman)	Acclaim
	横扫千军资料片(Total Annihilation:Kingdoms)	Cavedog
1999年7月	创世纪Ⅸ(Ultima Ascension)	电子艺界
	狩魔猎人Ⅲ(Gabriel Knight Ⅲ)	Sierra/育碧
	云斯顿赛车(NASCAR Racing 3)	Sierra
	弥赛亚(Messiah)	Interplay
	星际大站:克林贡学院(Star Trek:Klingon Academy)	MicroProse
	鱼叉Ⅳ(Harpoon 4)	Strategic Simulations

新品热线 new!

超级保镖



用电脑，几乎任何事情都隐藏着危险，错误的设置、意外的删除、系统感染病毒、不兼容的系统文件、程序冲突和大量的软件错误都会使你感到无比烦恼，大大削弱你的计算机功能。所有这些问题，“超级保镖”都可以为你轻松解决。如果你是电脑初学者，可以放心使用，甚至更新系统设置、新建或删除文件都不必担心电脑系统遭到破坏;即使你对电脑非常了解，它也可以帮助你安装各类新软件，不会因软件冲突而导致原有系统无法正常运行。





零售价:118元

牛津剑桥植物百科



《牛津剑桥植物百科》以上百幅精美图片、30000多字的文本及数十段珍贵的视频向您真实的展示介绍了数百种植物的风姿神韵、典型特征以及它们繁衍生息的有趣故事。您想详细了解光合作用的过程吗？你知道根的生长历程吗？你对食虫植物的食虫过程感兴趣吗？《牛津剑桥植物百科》不是一本生硬的教科书，您将从中获得您想知道的所有问题的动态讲解，并感到意兴盎然。



零售价:68元

0-3岁育儿方案



《0-3岁育儿方案》是牛津剑桥经典生活系列的首套光盘，该套光盘包括《0-1岁育儿方案》、《1-2岁育儿方案》、《2-3岁育儿方案》三张光盘。该光盘取材于北京东方剑桥儿童教育开发中心“伴你同步成长计划”——儿童早期发展个别指导计划用书，集发达国家多套成功方案之精华，融未来教育专家十余年科学研究成果于一体，采用多媒体技术，用图片、视频、动画、语言及文字多种形式，指导年轻父母科学育儿。此外，该套光盘还将以大礼包的形式推出，并配有精美的宝宝相册，以协助您记录宝宝成长的每一步，给您和您的宝宝留下珍藏的印记。





零售价:68元

开心单词

《开心单词》与以往的背词软件相比，无论是设计、制作、内容，都有着重大突破。成为英语爱好者学习英语的很好捷径。它据有活泼的界面、轻松的环境和特有的智能化设计，会给您安排学习计划，根据您记忆的情况给您随机的考题考核。产品内容涵盖面广，适合各年龄及各种英语掌握水平，是该软件的另一特色。该软件让背单词由乏味变得愉快，由枯燥变得有趣。

零售价:69元

听力超人听英语



《听力超人》由四张光盘组成，内容丰富、涉及面广，分为精听篇、实战篇和视听网络篇三部分。在第三、四张光盘还为你营造了一个异彩纷呈的多媒体视听网络世界。在这里有Said I love you but I lied、Hero、Think twice等10 首经典英文歌曲可以试听;还有十部《铁达尼号》、《极度惊慌》、《情归巴黎》、《修女也疯狂》经典影片可以锻炼听力，更可以为英俊靓仔李奥纳多配音;喜爱动物的朋友，还可以在这里发现一个美妙的动物世界，幽默的配音和旁白，也会令你捧腹。

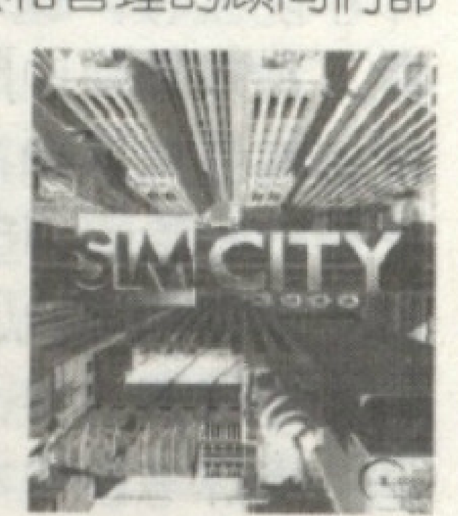


零售价:125元

《模拟城市3000》中文版



《模拟城市3000》中文版的汉化充分借鉴了以前的经验，即游戏软件的本地化不仅仅是用户界面和相应的提示信息的汉化，同时还包括文化和生活背景的本地化。游戏考虑到玩家的生活和文化背景等因素，将其融入到中文版的游戏中。当玩家在游戏时，所看到的不仅是友好的中文操作界面和相应的中文信息提示，而且会惊喜地发现城市中会出现很多你所熟悉的人和事以及建筑物，例如城市建设和管理的顾问们都已经是中国人了。在城市的建筑物中你不仅能够发现香港的中银大厦，而且还有你经常去购买软件的连邦软件广场和赛乐氏软件广场，喜爱上网的玩家会发现新浪网游民部落的牧场也尽收其中。





零售价:159元

中国电脑业的浑水——DIY的背后（下）

北京 一兵

关税实非前文提到的增值税、零售税可比，如果能成功地逃掉关税哪怕只逃掉一半，那么其进货成本便急剧下降，比起那些正常走关的经销商来说，其价格优势已居不败之地，哪怕后者是直接从厂家大批量的订货，而前者只是从某条小街的小公司买的三手货。走私货物对市场价格的冲击之大是难以想象的，普通经销商往往无力招架，甚至听到其售出的价格都目瞪口呆，只得拼血大甩卖，跟着一起跌。如果听说中关村某产品的价格突然下跌了，一个原因是由于生产厂家价格下调，另一个最常见的原因便是有一批新的走私货进入了市场。所以造成前文所述的畸型利润比和中国电脑硬件市场混乱的原因之一，走私者"功不可没"。

假冒伪劣

我开玩笑似地和朋友总结中关村有三大问：被光盘小贩追着问"要光盘吗？游戏、软件、VCD"，买货时被经销商问"要发票吗？"，另一被经常问到的问题便是在购买ＣＰＵ时被问及"要散包的还是原包的？"。老外恨不能一颗花生豆一个小包装，相比之下如此贵重易损的电脑零件倒有散包装的啦？当然是逃关走私者的"杰作"。买的卖的心知肚明，但却已默认了这个不正当的游戏规则。于是，一些不法分子的眼光自然盯在了这个默认的关节上，假冒伪劣随即出现。商品的包装除了方便商品的运输和保藏之外，对于质量也是一种保障。某厂某公司的商标是他们信誉的保障，也是他们赖以生存的经济命脉。如果商品去掉包装，苍蝇自然会来叮这有缝的蛋。照理说散包装的CPU虽然进关渠道非法，但产品应该是原装货。但是许多朋友都买过假CPU，前两年奔腾CPU更是假货横行，以致于在一些电脑杂志上热心的DIY们相互交流着识别真假的种种办法。而假货制作者正是利用了逃关税散包装得到用户认同的障眼法，做REMARK过的产品以次充好、以假冒真，尤其对DIY超频一族苦不堪言。我就见过市场中一个用户拿着一块散装的奔腾 II 266找经销商，问为什么该CPU不能超频使用。经销商笑道，CPU本来就不是用来超频的，我卖给你的就是266的CPU，不是400的。其实，在进货时经销商是按可超频的400进的货，出货时却换成了锁频的266，而可超频的货被加价出售，注明"保超400"之类的承诺，价格也完全是另一种待遇。不但里外里赚了两笔，由于CPU的超频性能，用低频的CPU冒充高频REMARK以后贩卖的行为也屡见不鲜，使得DIY草木皆兵。但扪心自问，是否DIY购买散包CPU的行为也起到了助纣为虐的作用呢？

听说过内存也有包装吗？实际上大厂家的内存条都是有外包装的，不但数条一盒，每一条都会有一个小防尘袋，这本是常识性问题。可是在中关村很难找到带包装的内存条，它们的待遇连口香糖都不如，被赤裸裸地用橡皮筋捆在一起。入关渠道是一个原因，另一个主要原因是进货渠道。大量的在中关村销售的常见内存都是经过二次加工的。有的是购买芯片以后在深圳等地弄个小厂子，简陋的设备、毫无专业经验的小工构成了生产基地，所以DIY们经常需要更换的零件之一就是内存条，常常在装机后发生莫名其妙的死机、黑荧等现象，换了内存就好了，其质量可想而知。更有直接购进次品货以次充好者。韩国是世界上最大的内存生产基地，其出厂内存须经过严格地检验。合格产品称为A类，不合格的如短路、虚焊等表现不正常者称为B类，B类内存的价格非常低廉，但是并没有被销毁，而是利用不法商贩大

量流人了中国，而A类内存则远销欧美。拿一条原装内存和普通内存比一下，从外观就能看出差别来。96年的内存狂跌风潮大家记忆犹新，在中国的价格已跌到原厂出厂价格的一半，其主要原因便是次货横行。

经销商们的逃税、走私、假冒伪劣等手段虽然可归为利益驱使，但这仍然还是表面现象，它的背后还有更无法抵御的黑洞。无论逃税还是不逃税，中国电脑硬件行业的利润率是全世界最低的，究其原因，还是那个结症：电脑不正常的发展速度和更新换代与中国用户的购买力脱节太严重，这是世界上首屈一指的。在这个大前题下，才导致出了种种畸型的中国电脑业的怪圈。中国电脑用户的收入还不到发达国家的十分之一，但是电脑商品的购买价格却和他们相同甚至高出许多。由此和前面提到的软硬件厂商联系起来，便发现问题的所在了。中国人不愿意在信息大潮中再次落伍，中国电脑业很有些“赶鸭子上架”的味道，但是形势如此，不可不为。于是在发达国家看来很合理的换代速度在中国出现了问题，高科技的经销商们运用起形形色色的法宝，用户也在看似互惠互利的怪圈中乐此不疲，而这一切竟是必然所致。

高科技的土豆——电子市场

我经常用土豆与电脑零件相提并论，看看菜市场再看看电子市场，看看卖土豆的交易情况再看看市场中板卡的买卖过程，比比土豆和CPU的利润率，得到结论：象征信息时代高科技发展的交易前锋、最贴近用户的电子市场，比不上卖土豆的菜市场。

乍一看卖电脑零件可比卖菜的高雅多了，毕竟是知识密集型产业嘛。可是菜农在“搞活菜篮子”的政策引导下，不满足于坐在家里等着政府收购农产品而进城卖菜，“减少流通环节”直接获利，人家不但会卖菜而且知道自己所售的商品是怎么来的甚至是亲手种的，卖电脑零件的经销商尤其是电子市场中的小摊主有关自己所售的商品能知道多少？一位在中关村电子世界中生意做得很火爆的朋友说，他不管这商品怎么来的、用在哪里，反正它们都是“货”，知道这货物进多少钱、出多少钱、很好卖、能赚钱就行了。各行各业都要求有经过专业培训后的人员才能就业，无论是做饭的大师傅还是前厅的接待小姐，连理发员还要个上岗证书呢。知识密集型的电脑行业不需要吗？而且非专业人员、甚至是普通文化程度很低者在电子市场中非常普遍。他们不能够为DIY提供更多的有关产品的情况和技术服务，所以我们只好相互交流，不探好路是不敢轻易出手的。新用户要购买电脑更是苦恼，自己不懂怕被蒙或者买得不合适，于是必须要抓个懂行的朋友随同。其实这一切本该是商家为用户提供的服务，我们买冰箱、彩电时需要找个朋友陪同咨询吗？如果说原因是因为所购的商品操作复杂、技术含量高，那么为什么对用户的要求要比经销商高得多？难道中国的电脑用户就不能享受一个电话就有人上门服务的待遇吗？一方面发达国家受过高等教育专业培养的人员才能进人高科技的从业领域，一方面我们DIY一族已经习惯于抱着发生问题的机器一次又一次往返于家与电子市场之间，而从未算过路费和耽误的时间是否已超出了当初图便宜而从电子市场中购买零件的价格差。遇到蛮横的经销商只得忍气吞声，因为当初连张发票都没有。我见过将用户换回来的坏货又再次卖出的现象，问老板为何如此，他说这是一种生意手段，卖出以后他最多再来调换，这样在没有货的时候利用坏损的商品又再次扩大了营业额。不退货在中关村是个不成文的惯例，要么修要么换。如此的反差却已成为大家的默契，周而复始，年复一年，这样的市场秩序，天天喊着振兴中国电脑业恐怕于事无补。

可惜这种反差有增无减。急功近利的开发商们，在中关村黄金地段如雨后春笋般改建出一座一座电子市场，柜台林立、人群熙攘，交易的却都是同样的产品。大批携家带口的流动人员拥人了其中掏金，而洁身自好的DIY们虽然被誉为高科技先锋，却经常为了能拥有一块好一点的图形加速卡而再三盘算，脑体被再次倒挂。电子市场之外的“配套服务人员”更是搞得乌烟瘴气，市场里面摩肩接踵、拥挤不堪，要是盛夏时分，更是由于人多空气不流通而燥热不已、汗臭冲天，市场外面卖小炒的小贩们将被风吹雨淋、车马征尘的饭菜摆成一条长龙，长年的油烟将电子世界的外墙都熏黑，不知各位抵抗力如何，我是吃一回闹一回肚子。加上卖羊肉串儿的，还有兜售光盘盒、电脑桌椅的，时不时就贴近你身边问要不要

光盘的，炒菜声、父母的喝斥声、孩子的哭闹声响成一片，中午时分一过卖小炒的小贩们一哄而散，剩下的残汁剩饭油渍一地，用户们踩着黑曲曲的“泥泞”前进。车进了中关村难开，人到了中关村难行，白颐路越修越堵。经常还可以看见为了一点小利益冲突就打架斗殴的，光天化日之下将人打得躺地抽搐扬长而去。这就是DIY一族心中的圣地吗？这就是引以为傲的中国硅谷吗？何时能还我们一个真正的电脑天地？

无心之失——新闻媒体

热闹非常的电脑业自然是新闻媒体关注的焦点。除了电脑报刊杂志数量爆炸性地增加以外，全国数以千计的电视频道也相继开办了电脑栏目。中国电脑业的发展虽然在种种错综复杂的矛盾中辗转，但毕竟发展迅速，有目共睹。

有关新闻媒体的一些想法在《自由撰稿人》一文中已有所表述，这里只提一个小事件，报忧不报喜，眼睛总往阴影里看，指手划脚一番，实指望以过激之辞达到警示的目的，如此而已，望各位同仁原谅则个。

我想说的事是赛扬300A的停产问题。我国的DIY对于超频颇为热衷，以前也有过超频的讨论，但其效能没有一款象300A这样离谱。既有同频CACHE作保障，又有强大的散热作后盾，狂超450实在是物超所值。赛扬系列在333A刚刚推出时更是可以劲超500，直接与奔腾III相抗衡，而其价格只有奔腾II350的一半。国外的一些电脑大刊物如PC WEEK、ZDNET、PC MAGZINE等，对于超频之事所述甚少。而国内却一时间仿佛捡到了金元宝，所有的电脑媒体如果不讨论赛扬的超频简直就是自绝于读者，而DIY一族更是奔走相告，相互切磋交流超频技艺，内存的协调、外设的注意事项、SCSI接口在特殊外频下的忌讳等。确实，如果赛扬333A可超500的系列坚持做下来，真是中国用户的一大福音。无疑会在一定程度上解决前文提到的购买力问题。前些年对于超频的认识和讨论，绝没有这次超频大潮来得迅猛，所以擅长超频的DIY还经常能够“没事儿偷着乐”。可是这次公开广泛的交流和探讨，赢来的却是INTEL的警觉，300A的停产。只用过渡产品应付AMD低端市场的竞争这个原因还不够，更简单的道理是，既然花700块钱可以得到1600块钱的性能，谁会买我的高端产品？现如今，300A停产，333A也都变成了66外频的锁频CPU。此事本与新闻媒体和DIY无关，但我实在怀疑他们是否间接断送了这款经济划算的好产品。塞翁失马，福祸两倚，也许这是发展过程中必然的副效应所致罢。现在拥有超频450或者500的DIY们，奇货可居，倒真是可以偷着乐一场了。

硬件厂商、软件厂商、经销商、市场以及新闻媒体，他们构成了使DIY又爱又恨的电脑世界，面对这个前无古人、各显神通、金钱滚滚、光怪陆离的电脑王国，囊中羞涩的DIY一族何去何从？

回头是岸——我的故事

先和诸位闲聊几句我的DIY经历。我可以算个老DIY了，从286时代开始，我便“攒”了一台属于自己的电脑。那时候攒电脑很神秘，周围的人都用异样的眼光看我。中关村的零件集散地只在老牌的四海市场中。我的第一台电脑是286／16，内存1M，硬盘40M，TRIDENT 8900显示卡，只有一个1.2M的大软驱，显示器虽然是VGA的，但只能支持到640×480分辨率，外设配了一台九针的松下打印机。这套行头足足花了我12000块钱，东拼西凑。在当初一万块钱是相当值钱的。现在崛起的电脑业巨头，在那时也都是几千数百元起家的，我用来购买个人电脑的投资可算是笔巨款了。可是我真的很想拥有一台属于自己的电脑。上学的时候千方百计地往机房里混，爬窗户、配钥匙、编瞎话的事干过不少，也为此常常被系里擒获，检查写了一篓筐，只为了能钻进那铁门重重、木板拖鞋、配有空调的电脑机房。所以当听说现在的学生觉得上机无聊，抱怨学校的机器又老又旧时，心里百感交集，中国的电脑业确实在飞速发展。

一次和同学去一家著名的电脑公司的门市，那时候这家电脑公司还没有自己的产品，横行大街的微机都是AST。见到大厅中展示着一台全新的386/16SX时，不禁手痒难忍，那时的微机是神圣的、陌生的，路过的人都绕着它看一眼就走，我却禁不住上去打了DOS中最常用的命令DIR，目录的列出速度飞快，使我惊讶了半天。那时的微

机连字符显示方式都很慢。这时候走过来一位工作人员，语气倒还客气，可是一句话噎了我很久：这是386，你们需要吗？一看标价30000多，僵了半天，只得悻悻离去。一出门，那位同学便骂道：有什么了不起的，早晚有一天我们自己买一台。是啊，自己拥有一台电脑，在当时成了我精神世界的梦想。12000块钱，我足足攒了一年，加之家里的一些赞助，终于实现了这个希望。为了降低成本，听说可以自己攒电脑，于是四处打听，终于在四海市场找到了启蒙老师。从那时候起，一把螺丝刀闯天下的攒电脑业，就已经定了型，286/16与奔腾Ⅲ450在装配时并没有多大的区别，256K的内存条与128M也无太多分别。唯一的不同，也许是软驱、硬盘和I/O口都各自需要一块全长的大卡来支持。现在，这台当年价值12000元的梦幻组合如同沉睡的老妪躺在晾台上，除了硬盘线以外甚至连一个螺丝钉都没办法再用，收破烂的说两毛钱一公斤可以收走，我还是没舍得。倒别说，那时的机箱真是货真价实，份量足、质地硬、做工好，比之现在用以应付硬件厂商的五指山而仓促改型的机箱强得太多了，现在的机箱用手一敲都“当当”地空响，其用料结构可想而知，而做工更是惨不忍睹，因此“衣不如新，人不如故”有了新的诠释：显卡不如新，机箱不如故。其实当初如果这笔钱我用来自己做生意，或许现在已是腰缠万贯的老板，可是我真的太痴迷电脑，也太想拥有。于是注定我选择了DIY之路，一条不归路。

从那时起，我便开始一次又一次地将自己的电脑升级。有时候升级则意味着买一台新电脑，CPU、内存不但要升，而且插槽的规格不同了，SLOT 1甚至连机箱和电源都不再让你保留。那面目发黄的小软驱虽然还健在，如果ZIP再次流行取而代之的话，扔都没地方扔去。老的不能要了，扔了又可惜，所有零件都是如此，只好留下来再东拼西凑地攒出一台，美其名曰给家人使用，一来二去家里弄出四台电脑来。有的朋友笑我太笨，他们在升级的时候总是有机会将旧的零件组装进别人新购的电脑中，不但能处理掉旧的，得来的钱买新零件时甚至不用再另加。坦白地说，我自己干过何止一次，不然这么多年我如何熬过来？可是想来想去，处理旧货的对象大多是亲朋好友，人家的钱也是一分一分地挣的，满心欢喜要买个新电脑，却被我给蒙了。一开始还没怎样，时间一长良心上很不安。但是为了DIY，为了不断升级去拥有更好的梦想，一切一切都抛在了脑后。每一次换代前准备阶段的兴奋，换代后性能提升的欣喜我都无法忘怀。可是，这么多年过去了，初恋的情人都成了孩子妈了，算一算我为它到底花了多少钱？费了多少心血？到如今两手空空，仍然升级心不止。到底得到了什么？得到的是亲朋好友的不快，得到的是良心上的不安，得到的是由自己动手组装的所以一出问题就找我的头晕脑涨，得到的是永远热度三分钟就成为泡影的一堆废铁，是一分一分的血汗钱不断地变成蒙上厚厚尘土终不再看一眼的废铁。

人都说了解历史是为了展望未来，可是想起历史对未来就寒心。

许多的DIY都与我有类似的经历，无意之中被那魔力无边的怪圈之手玩弄于掌股而仍兴奋不已。“哇，这个卡好，我攒钱一定要买这块卡”，于是等辛苦数月攒得人民币购回时，新产品继而推出，此卡一跌数倍价格。如果再过个一年半载，会被告之某软件须用新一代产品运行，此卡作废。那时再象祥林嫂般满街哀求地去卖掉此卡，恐怕还会招人耻笑：都什么时代了，三代都出来了，你还拿着一代四处招摇。于是那价值上千元的图形卡在满足了几个不眠之夜后就此寿终正寝。自己辛苦所得的收入，不断地扔进这个无底洞，却仍然永远跟不上它的脚步。花父母钱的学生情况就更糟。我们的消费理念完全由著名的大厂商把持，消费欲望也由遵循着布勃卡原则的新技术来驱使，更何况这种升级不是免费的，恰恰相反，每一次升级都价格惊人，甚至超过它的前任。过频地更新换代使得中国的DIY们本已十分薄弱的购买力更加被削弱，难道他们不知道吗？终有一天会油枯灯尽、掏空钱袋，终有一天再也没有看到新产品如以往的兴奋，如同逐日的夸父渴死在江边。哀大莫过于心死，我的夸父同仁啊，我为你一哭！

能用就行——我的建议

机海无边，回头是岸。怨天忧人的同时，我们自己也该好好筹划一下。许多DIY朋友，家具可以不添，房屋可以不整，吃着粗茶淡饭，将节余下来的钱去为自己的宝贝电脑升

级，到底图的是什么？国家提倡节约，我们也曾经鄙视过浪费。现如今大量的金钱通过电脑新技术的钱袋流入他人囊中，为人作嫁时却仍幻想着自己当新娘的感受。那么在升级欲望升起的时候，不妨问问自己：我真的需要它吗？

如果答案是否定的，“能用就行”的奥妙就值得同好们静下心来思索了。我们都用电脑做了些什么？在我们打字和学习的时候，在我们上网聊天的时候，在我们下棋或者玩益智类游戏的时候，在我们倒腾整理自己光盘的时候，电脑的三维图形卡一定没有工作，486与奔腾III之间也一定没有多大的差别，而这种时间却恰恰占用了我们使用电脑的大多数时光。电脑绝没有尽善尽美的时候，也不是完美主义者追求的殿堂。一个月以前的天使，一个月以后很可能就成为了乞者。所以本着“能用就行”的原则是非常实际的。

如果答案是否定的，我们确实已到了非升不可的绝境时，不妨再权衡一下临界点。升级就象炒股，在大家都买的时候不如静下来等待，等一个临界点，这个临界点是这款产品还没有被淘汰而价格却降到了淘汰边缘时，软件也为该产品提供了充足的养份时。这完全可以由该产品的硬件基本成本和销售渠道的利润估算出来。虽然比别人总慢上一拍，可是节省下来的血汗钱可以做许多事。我把本来预备用来升奔腾II的钱给母亲买了一台新电视，陪妻子在超市中尽情地挥霍了一把。那种家人开心欢笑的感觉，居然比我历次升级的快感都要好得多，也实在得多。所以我的建议是：不是不用，是不着急用。当然，硬件厂商会想方设法地刺激起DIY的购买欲，在最能赚钱的价格热点上大量出货，以赚取更多的利润。但这种游戏规则在中国的电脑业却不是百试不爽的灵药。拥有了最新产品的朋友向你炫耀并且使你有些气馁时，千万不要灰心，坚持住，最新的产品支持的软件不多，曲高和寡，所以使用价值并不大。不远的一天，他一样会气馁，因为你会花上几分之一的价格就能拥有比他更好的产品。把握临界点，看准时机，既不要有300A失之交臂的遗憾，也不要做高处不胜寒的冤大头。

网络时代

网络为电脑提出了一个新问题，当二者发生冲突时，到底是速度重要还是资源共享重要？网络对后者的回答是肯定的。当二者不可得兼时，舍鱼而取熊掌者也。分久必合，合久必分，从PC机的出现打破了终端运行的传统，到个人电脑的发展使得用户们各自为政、分家多年，最终还会回到终端的怀抱中去。个人电脑功能不断地加强功能实际上是一种浪费，因为它需要将这种增强的功能从硬件角度复制无数份重复给每一台微机，尽管这会使得硬件厂商欢迎而用另外的换代手段来使人们忘记这一点。网络对于电脑硬件的要求很低，就连系统级吃硬件的典范WINDOWS系列也开始推广其兼价终端产品WINDOWS CE。网络的带宽如果足够宽、传输速度足够快，一切可以在SERVER端解决，终端只不过是一个展示运行结果的窗口，其费用就会降到很低。形象一点来说，我们无须再为自己的电脑升级，每个人坐在家中都在使用一条足够长的显示器连线和键盘线连结的专业的大型电脑。硬件厂商看到了这一点，所以才会最终地疯狂挣扎，愈演愈烈。但是一切事物的发展总有个临界点，电脑硬件也不例外。网络会是无休止的硬件竞赛的终结者，最终象电视一样使得电脑硬件形成相对统一的规范标准。需要花功夫搞花样的是电视台，如何将节目办好，如何将天线的带宽增加以容纳更多的频道才是关键，而不是我们观众如何买到体积更大功能更全的电视机。那时候也许电脑市场最终趋于秩序化，硬件厂商也会放开钳制在DIY身上多年的枷锁，把目光集中于ISP的SERVER上，他们才是财大气粗的专业使用者，DIY已玩不起这个无休止的游戏。

作者留言

编辑大人：

这是怪圈系列的《DIY的背后》。后来枪打出头鸟，得罪了不少人。

信箱被炸了两回了。骂也挨了不少 :(

这次的更离谱，从硬件到软件再到经销商我都指手划脚了一通。

所以想将怪圈系列收笔了。或许会用别的名义继续一些热点问题的讨论。

看过文章后，有什么消息请通知我。

谢谢

冷眼观潮——维纳斯

LENG YAN KAN CHAO

北京　尚进

今年3月是一个非常重要的月份，不仅仅因为有Comdex China 99大展，更是因为比尔·盖茨对深圳进行的6小时的短期访问。按比尔自己的话说，维纳斯的战略意义相当于十几年前IBM PC的推出。那么这个叫维纳斯的外国菩萨来中国又有什么目的呢?

一、6小时访问的背后

了解微软的人知道，早在1997年微软就曾经在美国本土推行过网络与有线电视的结合，但是那些有线电视大亨们不甘沦为计算机业的下家，纷纷表示对此不愿合作。但就是这个在美国本土推广不开的概念，却在中国引起了轩然大波。

先不看维纳斯这个产品到底何如，光微软及其中国战略伙伴们就着实给中国的企业上了一堂宣传课，但凡重要的媒体、与微软有关的企业统统收到了此次深圳之行的请柬，就连我这个未在任何公司谋职的IT评论人也从朋友的公司中拿到了被神话了的微软的邀请，足可以看出微软鼓动中国媒体、计算机产业的力量之大。一段广告没有，一篇宣传文章未上，单单利用中国媒体对于微软的敬畏之心，利用自己在计算机产业的绝对优势，一时间使得维纳斯这个名字被炒上了天。

人家老美的办事效率可真高，6个小时，不光向近300名来宾记者演示了维纳斯的使用及比尔的理念，还迅速地与国家相关部门签订了一系列协议。捎带还与正在与深圳一水之隔的香港开会的宏基总裁施振荣交换了意见。这一切都是那样的顺畅，其来势之大，受欢迎之强烈，好似梦境一般。当然，这其中除了比尔的新闻魅力外一定要给负责安排接待的联想副总裁杨元庆先生记上一功。不管怎么说，6小时的结果非常好。

二、比尔捅了马蜂窝

自打比尔深圳造访之后一周内，整个中国都跟着微软在动，IT商人们都想跟维纳斯发发财，新闻记者们都想借微软写写故事，平头老百姓们都在谈论着世界首富。就在这时中科院却悄然宣布了针对维纳斯的中国网络顶制盒——女娲，很明显女娲是冲着维纳斯来的，瞧这两位东西方不同风格的女神的对话，IT商人们处在了观望态度，新闻记者们又找到了更好的故事线索，老百姓们则有些摸不着头脑了。而后同是IT评论人的方兴东率先在《南方周末》上向微软发难，引来行业内对于维纳斯的又一轮讨论，针对微软的新愁旧恨似乎一下子都冒了出来。在这期间的Comdex China99大展上美国国家半导体的总裁又作了针对自己的电视网络顶制盒WebPad的演讲，再加上先前施振荣先生倡导的同样的XC概念。好家伙，一个在美国不能走红的女神，刚刚出道中国就引起了如此之大的反映，那么为什么IT巨子们都会疯狂地追逐这个潮流呢?

所谓维纳斯不过就是一个内置Windows CE的顶制盒，它利用普通电视充当显示屏，以1000到2000元的价钱实现上网的功能。从这个理念中不难看到Larry Ellison早先倡导的NC的痕迹，可惜NC只是一个理想，没有成为一个产品，而微软却又一次使用了别人的创新思想来设计自己的产品，也难怪业界谈笑微软是吃别人嘴里的食长大的。而不甘使中国再次沦为计算机工业食物链最底层的中国IT人似乎要出手了。中科院所推出的女

娲其实同维纳斯非常相似，但关键的是女娲不会使用微软具有牵制性的Windows CE充当操作系统，而是要使用一套自己开发的操作系统。很明显这触及到了微软的命脉，比尔肯定不会答应。

三、维纳斯不是VCD

之所以提出维纳斯不是VCD的观点，是由于有些非信息产品厂商或是与其利益有关的人总是在叫嚷着，中国电器每隔4、5年就要产生一个怪胎，继VCD之后下一个怪胎就是类似维纳斯的电视顶制盒。其实看看VCD缘何热销，究其根源还是低价影碟的大量充斥市场，使得消费者对视频电影的需求提升，再加上VCD机的技术含量很低，很容易就展开价格竞争，自然会在可以方便取得影碟片源的地方热销。而这种电视顶制盒所提供的是对于网络的浏览，从目前看所给消费者带来的只是廉价的上网工具，就算其只有1000元的价格，但是其功能似乎太少。不妨多花一点钱买台电脑不仅可以实现同样的上网，还可以做很多其他的工作。而使用网络是要缴纳使用费的，就算今后电信引入竞争，网络资费下调，但对于普通消费者来说网络上的信息远不像影碟那样诱人。况且对于普通用户需要的一定是中文的网络信息，这又是一个很大的缺口。所以不要拿看VCD的目光去看待这种电视顶制盒，虽然信息电器的大潮不可逆转，但信息产品有着它不同的生存方式。

我当然不是将类似维纳斯的电视顶制盒一棒通杀，而是希望厂商、用户的头脑冷静下来，想一想静一静，不要一哄而上，众商家纷纷上马制造，消费者攀比购买。

四、即将发生的故事

如果说中国IT业即将发生什么，就是一场民族信息产业的大战役。尽管用户对这种产品的可望度还不得而知，但盲目追风的中国消费者很有可能被商家的招数引诱，反正你家有的我也要有的心理会很大程度上使得电视顶制盒再次步入中国式的消费怪圈。从目前情况看此次的焦点就集中在使用的内置操作系统上了，微软当然要拿着Windows CE，而中科院则会捧出自己的力作Hopen来与微软较劲。从技术角度来说，这套操作系统并不是高不可攀，而关键是谁能够得到广大生产加工商的支持。在这里我替中科院捏了一把汗，要知道微软可以再次使用对付Netspace的招数，Windows CE可以低价或者免费提供给制造商，通过这种封杀的方式来拖跨竞争对手。

而另一种情况也很有可能发生。眼下就有很多地方纷纷打出自己的维纳斯，要知道这种技术在国外很容易购买到，随便一个生产VCD的工厂马上可以转产。势必造成群雄割据的局面，而且据说广电部、电信部门也对此跃跃欲试，看架势非得上演正在电视中播出的战国的一幕。而其发展势必产生几个联盟、几个规范，最终很有可能引入政府部门的协调干预。当然，这是谁也不想看到的，可这种苗头非常的大。

这场即将发生的电视顶制盒大战除了盲目的用户可以节省几个钱外，最大的受益者就算是中国网络的发展了，由于中国有线电视覆盖率不高，只能通过电话来拨号上网，这样势必对处于垄断的中国电信是一次冲击，网络资费肯定会因为电视上网的出现而降低。而更重要的是，利用电视上网的用户英文势必要比目前使用电脑上网的使用者低，这样很大程度上会推动国内中文网站的建设，相应的对于ICP也是一次难得的机会，对于网络广告也是一次发展的机遇。从目前情况来看这也许是电视顶制盒可以肯定对中国唯一有利的一面。当然，还要小心国外ICP的侵人。

如果说这场即将发生的IT业大战很难预料的话，我建议你关注一下联想集团在这个问题上的动作。要知道微软的维纳斯可是联想杨元庆先生的座上宾，而联想集团与中科院又有着不同寻常的亲缘关系。到时候Windows CE与Hopen的火并，联想的态度倾向会起着非常关键的作用。

一个断臂的外国神仙竟然引来了如此之大的反映，相信比尔·盖茨不会想到。作为一个中国IT人有责任维护自己国家民族的利益，不希望中国只是作为如狼似虎的国外IT大亨们的盘中餐。女娲也许是我们自己少有的几记出拳，但其前途很难预料。对于中国IT业来说，要想不被以微软为首的国外软硬件厂商所垄断，需要大家都团结起来，需要大家创新，需要大家独立起来。

希望与我就IT产业发展交换意见的朋友可以E-MAIL至bit-reclsue@163.net

OFFICE 2000 走马观花（上）

飞翔鸟软体驿站 .Mars

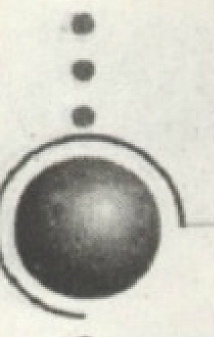


刚刚拿到微软发布的OFFICE2000测试版的时候，真不知该怎么形容我的心情，激动？兴奋？还是得意？从操作系统到OFFICE系列到Visual Studios系列到浏览器，我一直是微软的忠实用户。OFFICE97曾经是历史上最好的办公套件，现在它的新版本OFFICE2000又要登堂入室，我怎么能不为之振奋呢？（图OFFICE2000.jpg）

这个标价200元的测试版曾经引人非议："微软请别人测试居然还要收钱……"的确，我也有过这样的想法，但是当我开始使用的时候，很少感到有不适的地方。名曰"测试"，但工作很稳定（当然也有不足），也充分说明了微软在这方面的努力，即使是测试也不马马虎虎。而这套测试版本允许用户使用到99年8月1日，对于这样一套极品的办公软件，仅仅200元，我认为非常值！到本世纪的最后一年，许多软件都赶在这时候发行，并且标榜着自己也叫"××2000"，但目的无非是凑个两千年的名头，遍观软件市场，可以堂而皇之地称为"2000"的世纪之作的恐怕只有微软有这个实力。

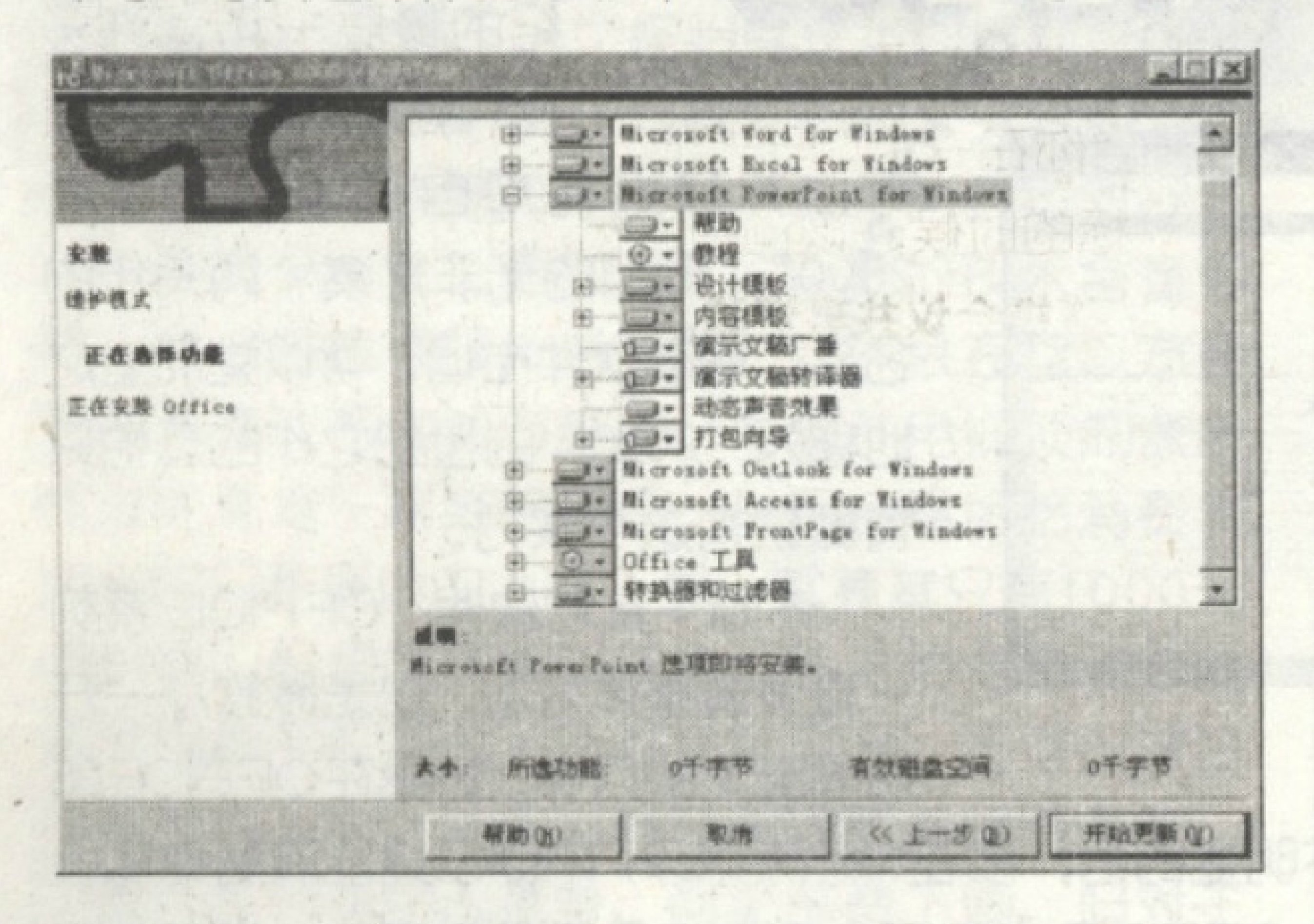
不同于其它软件，OFFICE系列一直强调整体效应，这是微软从一开始就确定的目标。如果在OFFICE95中还不明显的话，那在OFFICE97中你已经能清楚地体会到这一点，OFFICE中的各个组件不是孤立存在的，它们之间可以互相交换信息，共享文件、信息，在OFFICE2000中各个部件的联合功能更加得到了体现。随着网络在办公中作用的不断加深，OFFICE2000也加强了它的网络功能，特别是对于公司内部的局域网，可以在OFFICE2000中召开联机会议，即时进行讨论；另外OFFICE2000的全部成员都在菜单中添加了"另存为Web页"的选项，尤其是ACCESS可以方便地建立网络数据库，使网页维护更加简易；不得不说的是OFFICE2000又添新丁，猜猜是谁——你相信吗，是FrontPage！这无疑也体现了微软要把办公推向网络的决心，但是你可以明显感到FrontPage和OFFICE家族其它成员的配合还不是很默契（另：PhotoDraw2000也加入了OFFICE2000的阵营，但是在这次的测试版中并没有见到）。易用性是OFFICE2000继97版本后进一步加强之处，使用OFFICE助手可以帮助你顺利建立需要的文档，各处都有提示和帮助；易用性的另一个体现是在OFFICE2000的安装上，它就象一个积木玩具，你可以随时把需要的组件安装上去，而操作则非常简单。

面对OFFICE2000的众多新特性，要我从哪里谈起呢？小编给我8000字的定额按说已经不少，但是对于OFFICE2000来说我不知道能讲多少，恐怕也只能是匆匆一瞥，走马观花罢了，要完完全全地介绍恐怕一本书的容量才合适。



安装 OFFICE2000

OFFICE2000 的安装比较简单。前面说过 OFFICE2000 的集成性极佳，你可以任意选择需要的部件，以后即使在菜单中遇到未安装的程序或命令，OFFICE2000 也会提醒你是否进行安装；整个安装过程完全智能化，无需用户自己动手，只需把 OFFICE2000 的光盘插入 CDROM，选择“安装”即可（可以选择保持原版本的 OFFICE 程序不被覆



盖，安装完成后原版本仍可使用）。为了对 OFFICE2000 进行测试，我当然选择安装全部组件，整个安装需要大约 150M 空间，20 多分钟后我终于得见 OFFICE2000 的庐山真面目（OFFICE2000 安装完成后运行会提示你“至少可以使用 50 次”，如果你想使用更长的时间，可以联机即时进行注册或用电话进行注册）。

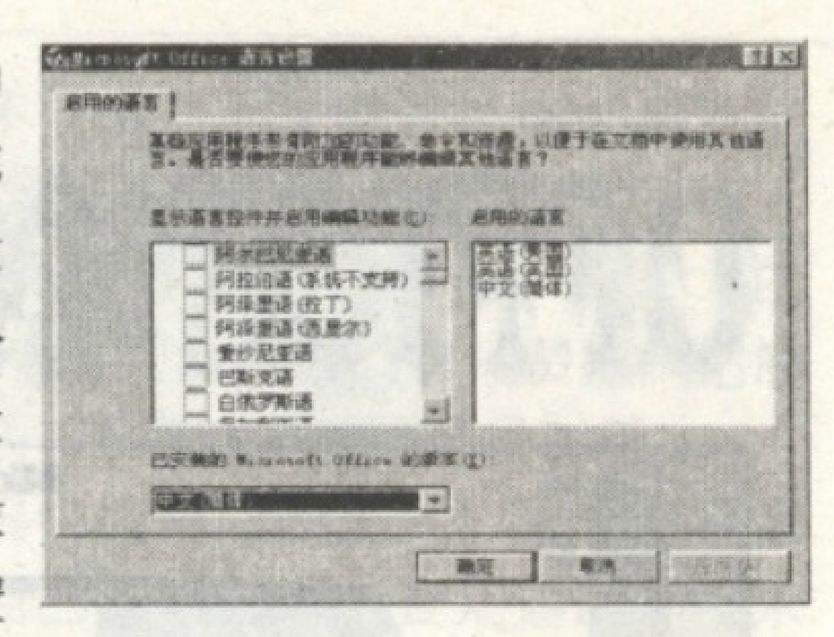
总体新特性

OFFICE2000 包含以下内容：ACCESS2000、EXCEL2000、FRONTPAGE2000、IE5.0、OUTLOOK2000、PHOTODRAW2000（测试版中未附带，我从网上下载了试用版本）、PowerPoint2000 和 WORD2000。

乍看 OFFICE2000 和以前的版本没什么区别，但细细品味却回味无穷：

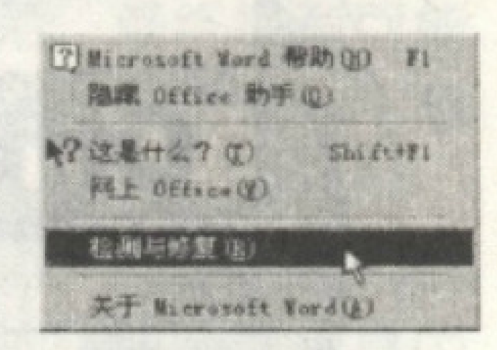
1.多语种配置，四海一家

OFFICE2000 使用了 Unicode 的编码方式，使得文字界面和 OFFICE 程序分离，这样就更容易进行多语种配置，而不再有中文版、英文版等语言限制。从 Windows 中选择“开始=>程序=>Microsoft OFFICE 工具=>Microsoft OFFICE 语言设置”，你就可以安装并使用希望的语言界面。并且 OFFICE2000 支持多语种混合，把不同国家的文字放在一起并不需要语言转码工具就可以正常显示。



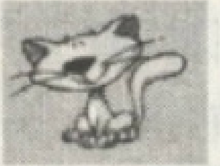
2.自检修复，快速修复

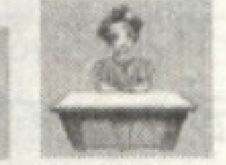
在 OFFICE2000 里每一个部件的帮助菜单中你都可以找到“检测与修复”选项，这样即使你或别人进行了误操作，不小心删除了 OFFICE2000 的重要部件，或因意外原因使文件受损，只要启动“检测与修复”项，OFFICE2000 就会自动检查程序，发现损坏即从光盘中拷贝所需文件进行修补，而不必重新安装或请专门人员帮助。



3.OFFICE 助手帮助你顺利完成工作

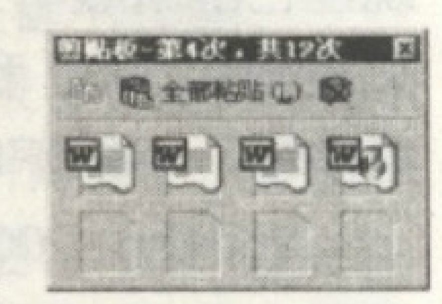
在 OFFICE97 中助手就出现了，在这次的版本中助手以独立的形态出现，可以存在于应用程序之外。OFFICE2000 中的助手更加聪明，向你的行动提出建议，把工作引上正确的途径。OFFICE2000 中的助手小有改动，增加了几个新朋友，非常可爱，而原来的“折纸猫”等几个助手却不见了。



4.容量更大的剪贴板

微软注意到了用户的需求，为 OFFICE2000 设置了一个更强大的剪贴板，它可以储存 12 次信息，并且剪贴板中的内容可以任意在不同的部件中交叉使用，但 FrontPage 除外，这也是我最不满意的，因为在编辑网页时常常要剪贴大量的东西。如果一定要在 FrontPage 等程序中使用这个增强剪贴板，就只能以打开 Word 等程序为前提。虽然这是一个进步，但是我认为微软应该把它作为一个独立的 OFFICE 工具进行处理，否则



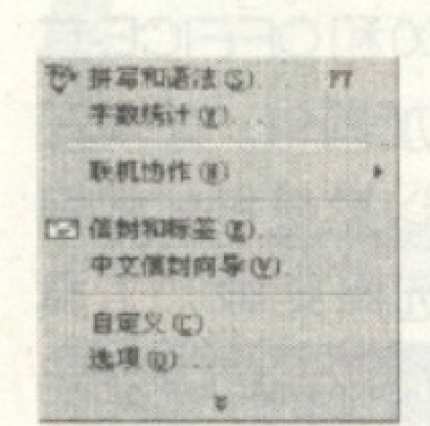
在没有打开OFFICE2000时这个剪贴板是不能使用的，所以比之一些专门的剪贴板程序，如Clipmate，微软的新剪贴板功能还是难以令人满意。

5.丰富多彩的剪贴画

OFFICE2000为用户准备了比以前更多更好的剪贴画，共有几十个详细分类，方便用于办公文档和WEB页面。它的归类可以让你迅速找到需要的图片，并且它也是你管理图片的好帮手，可以把自己喜欢的图片加入到剪贴画辑中。



6.扩展的菜单栏



OFFICE2000的菜单栏和工具栏更具智能，其实平时我们有很多用不到的功能，OFFICE2000在平时屏蔽了这些选项，而代替以“>>”符号，当鼠标移动到上面时，整个菜单就会显现，对于工具条也是如此。并且OFFICE2000也更加智能化，会把经常用到的命令提到前方，而不经常被用到的命令则隐藏在更深层的菜单。

7.OFFICE风格的“打开/保存”对话框

在OFFICE2000中摒弃了以前Windows的统一对话框配件，而使用了类似于Outlook风格的“打开/保存”对话框，可以快捷地从“历史文件”、“公文包”、“桌面”、“收藏夹”里打开或保存文件，OFFICE2000还增加了一个“Web文件夹”，要使用它首先要创建它，这样就可以把文件直接保存到服务器的文件夹中。对于公司局域网来说大家就可以即时看到发布的消息或文件，并共享此文件。

8.增加中文语法检查

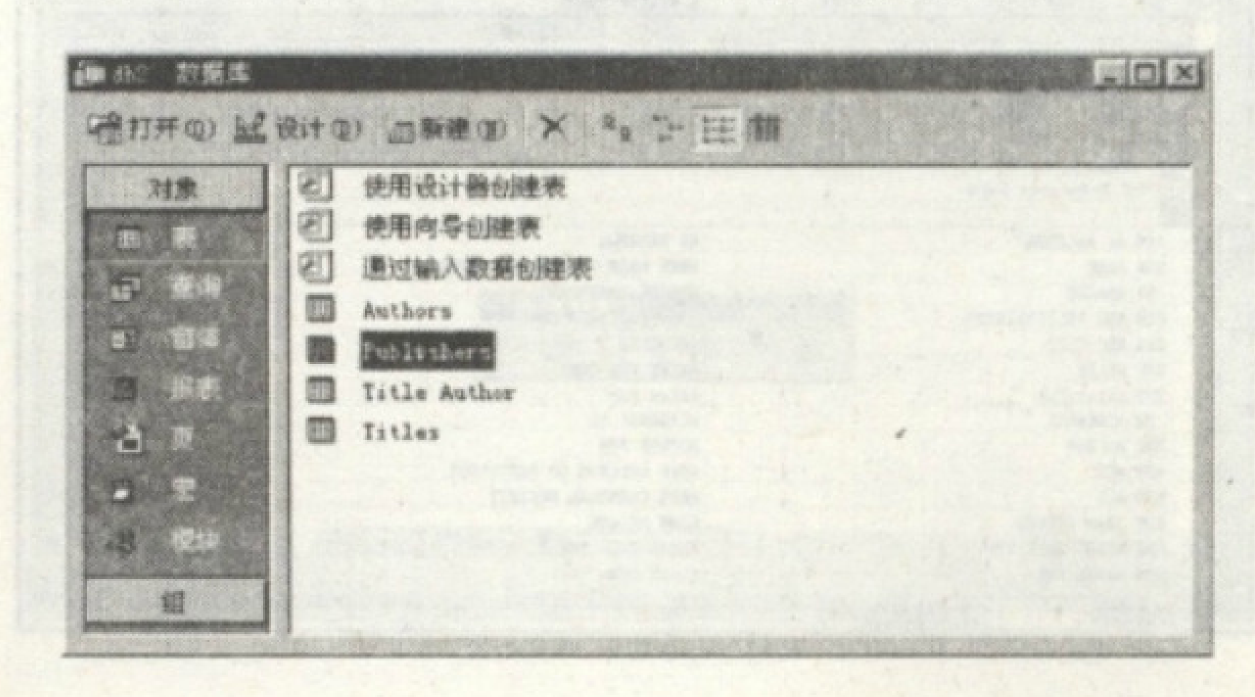
在OFFICE97中语法检查还仅限于英文的拼写检查，在OFFICE2000中语法检查已经从Word深入到其它的程序中，包括FrontPage。并且语法检查也开始包括中文的检查。当然，对中文的检查比起英文语法检查来说要困难得多，检查的准确率也不是很高，但对于一些固定用法的错误它还是可以检查出来。对于可以解决的错误，OFFICE2000会以红线表示，对于无法解决的语法错误则以绿线表示。并且对于文字的选取，中文也开始以词为单位，当你在一个OFFICE2000认为合法的词组上双击鼠标的时候，该词组就被选定。

9.联机会议共享资源

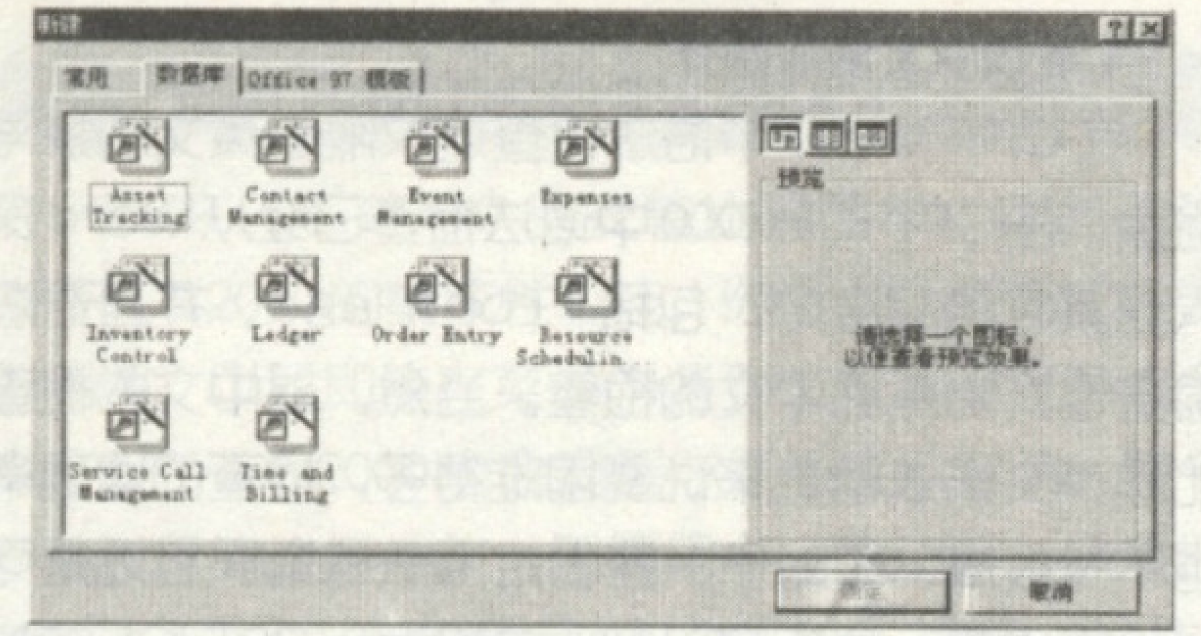
联机会议是OFFICE2000中又一个为适应网络办公而设定的功能，利用IE5.0设置一个讨论用的服务器，任何人都可以提出召开网络会议的请求。以Word为例，从菜单中选择“工具=>联机协作=>安排会议”，在弹出的窗口中设定后，再选择菜单“工具=>联机协作=>现在开会”项，就进入了联机会议状态。组织会议者可以和与会者进行讨论，并打开某文件权限和与会者共同编辑，而与会者并不需打开Word等应用程序，只要他的系统中安装有OFFICE2000，联机会议就会自动呼叫相应程序，并安排编辑。这使得企业内部或异地人们的协同工作变得异常方便。

ACCESS2000

Access一向是Windows系统中最受人欢迎的数据库系统，它操作简便，功能强大，无需太多的数据库知识就可以让人顺利完成非专业数据库的操作，在Access2000中这一点得到了加强。并且根据目前基于NT服务器的强大功能下，ASP等



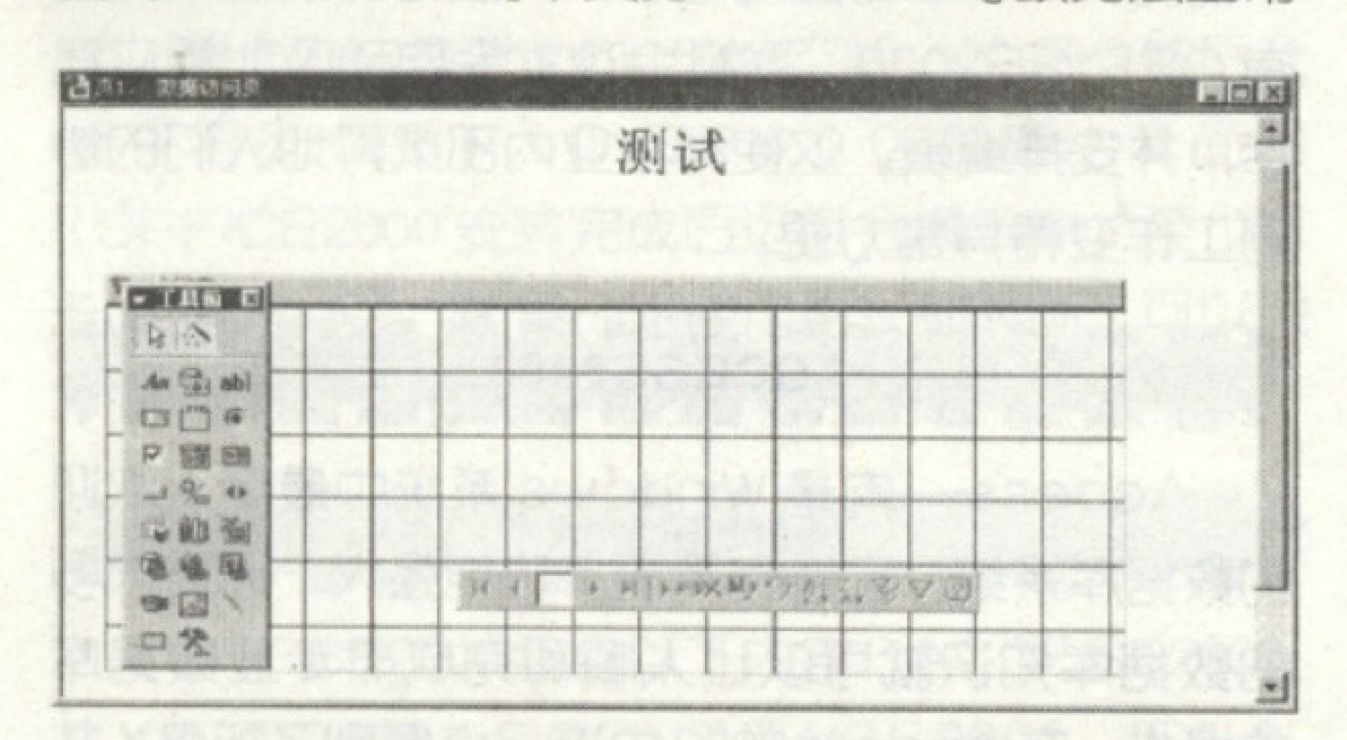


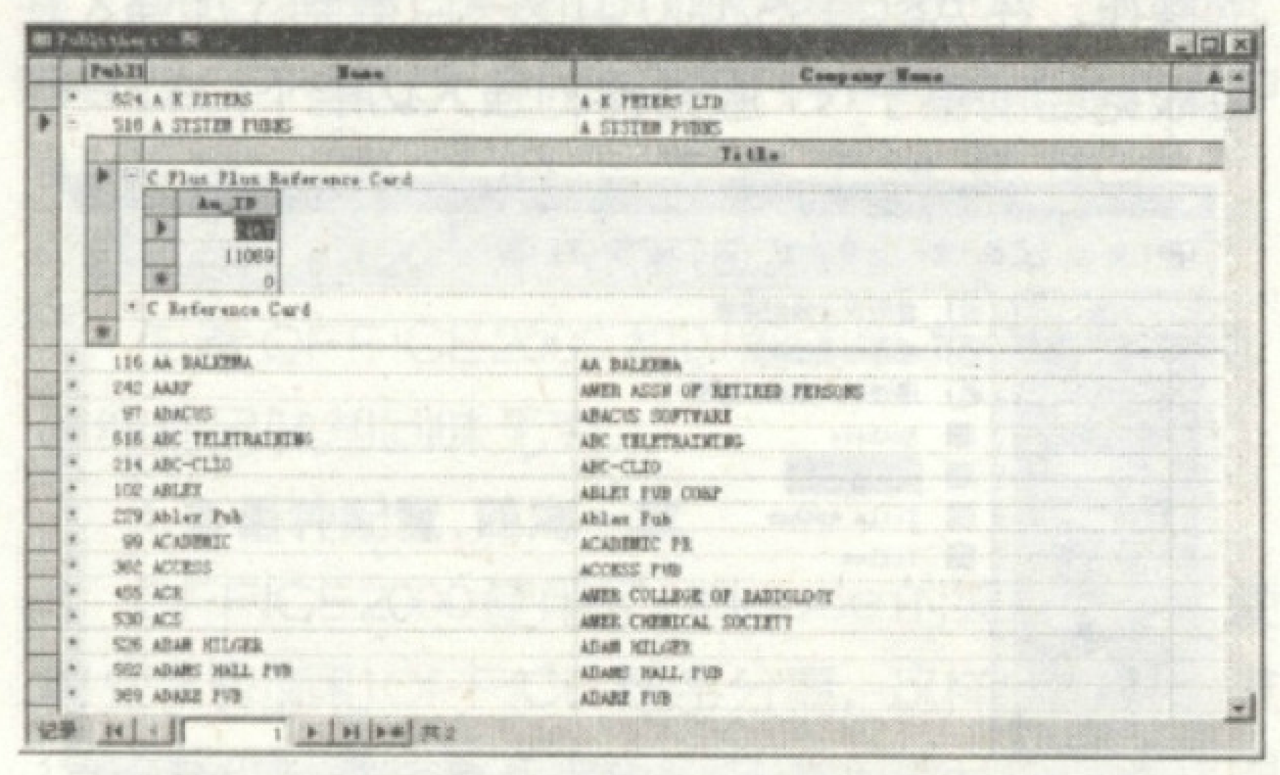


数据库网页方兴未艾，Access的一个重要功能改进就是生成适合网上浏览的数据库页面。

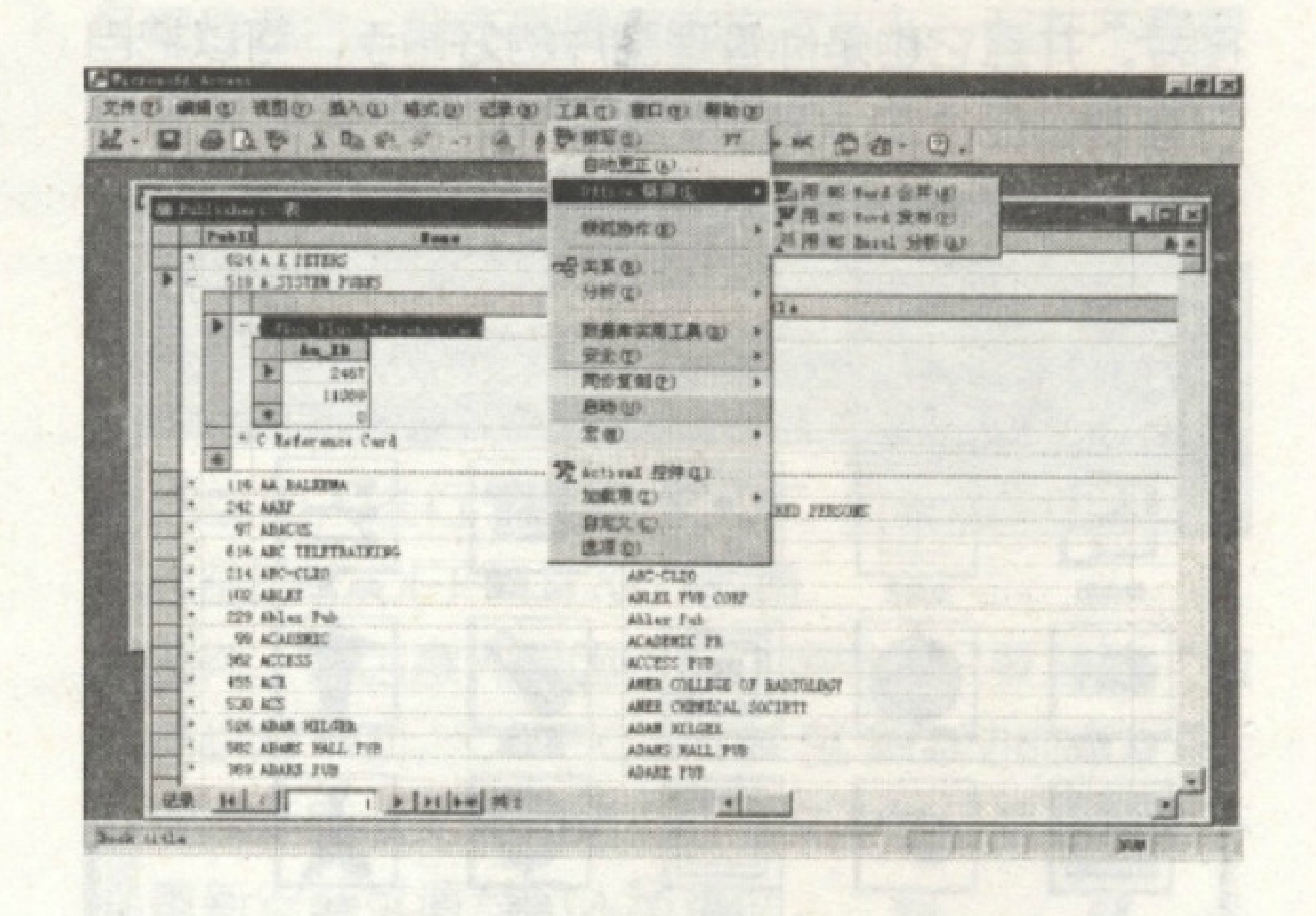
从外观上来看，Access2000对数据对象的浏览窗口更加贴近Outlook的风格，也更加清晰简明。使用它的数据库向导，你可以快速建立需要的数据库。在新建Access数据库时，它的新建窗口把不同类别，使用频率不同的数据库分开对待，内置了多种数据库模板，并且可以继续沿用Access97的数据库模板。

使用Access2000甚至可以直接编辑HTML网页，它可以在页面中直接插入数据库OCX控件，这样即使是在浏览器中你也可以对数据库的字段进行查询，当然最好是IE4以上版本的浏览器，如果使用Navigator则不支持ActiveX导致无法正常

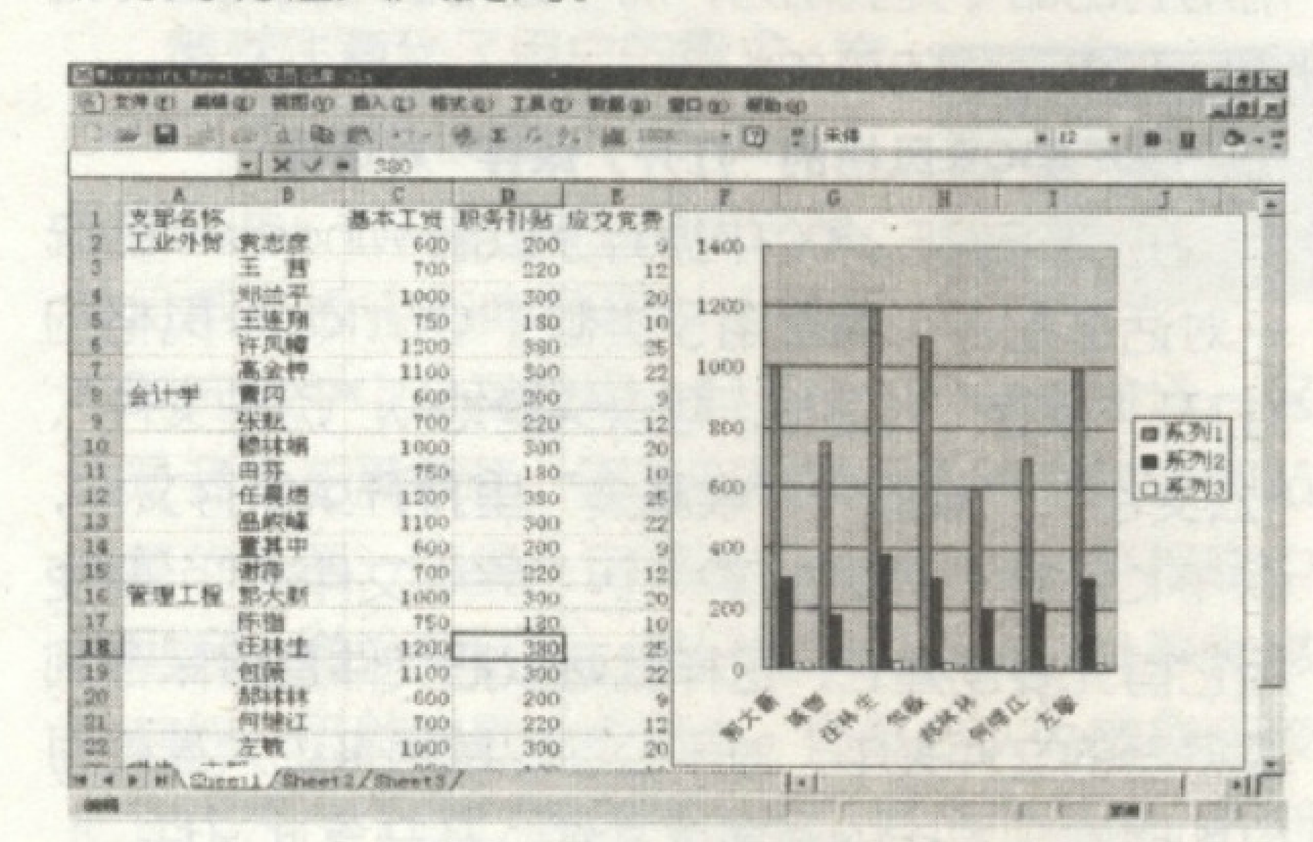




显示页面。在使用Access的网页编辑功能前，系统中必须装有SQL6.5以上版本的SQL Server，这是由于Access在后台直接和SQL Server相连，无须象以前需要在不同格式不同的数据库中间转换。自SQL6.5以后，它已经可以运行于Windows平台上，也是Access的最佳拍挡。如果你在系统中还安装有Visual Studio的话还可以直接调用其编辑程序，对网页代码进行编辑。



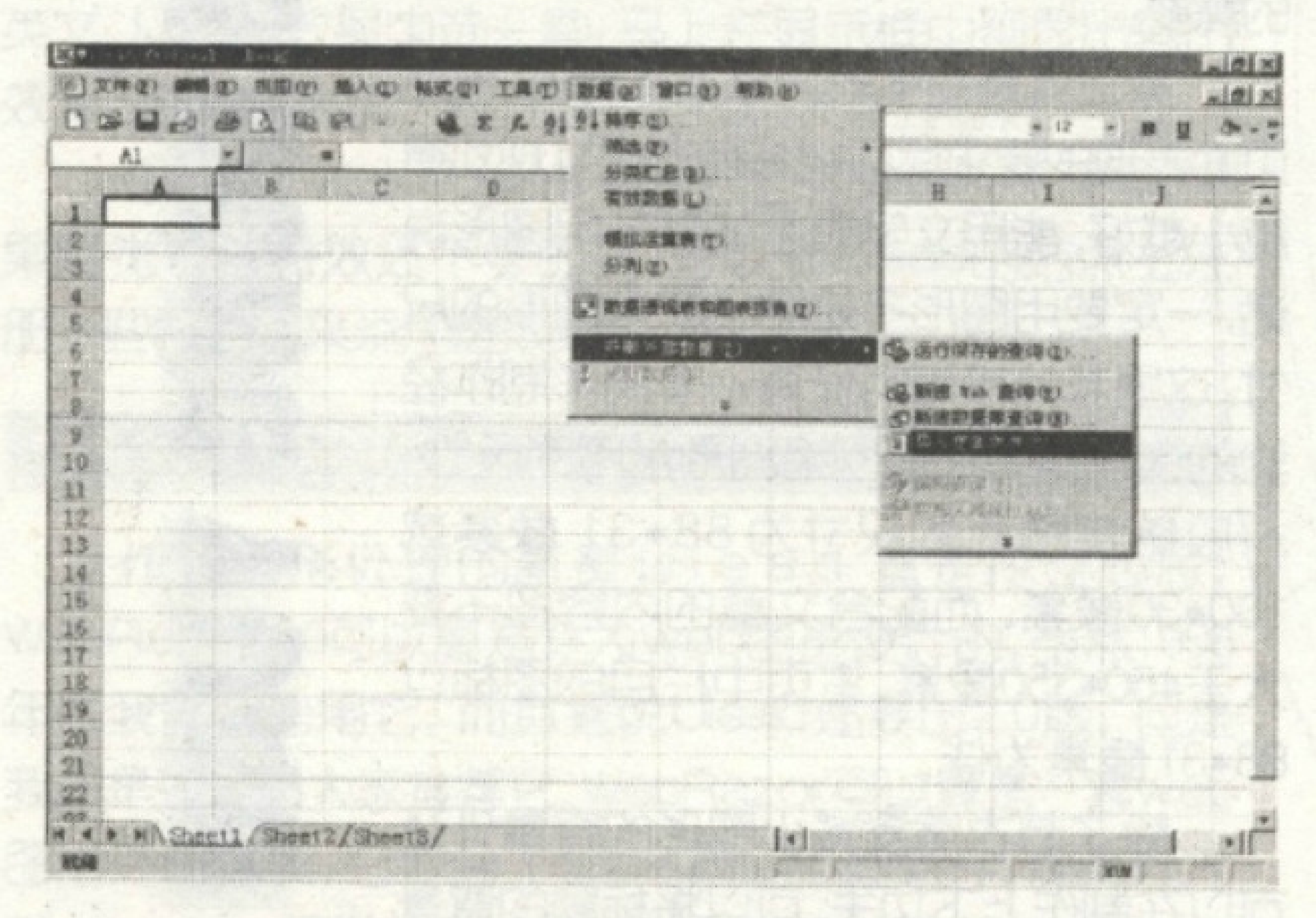
Access2000在数据库视图方面也做了小小的改动，也就是可以直接在数据表中查看子数据，减少了用户的麻烦。并且Access2000和OFFICE其他成员的联系更加密切，操作也更加简单，如现在在Access2000和Excel2000中可以直接拖放数据互相转换，并且在Access中选择菜单“工具=>OFFICE链接”可以看到三个命令，即“使用Word合并”、“使用Word发布”和“使用Excel分析”，使得数据库在OFFICE中的应用范围和操作的简易性大大提高。

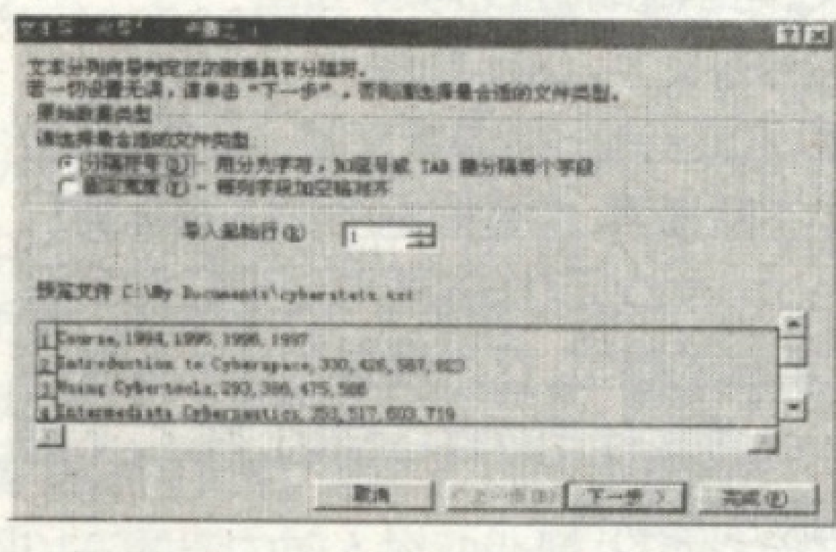


Access2000也有不足，它可以算是OFFICE2000测试版中运行毛病最多的程序，有时对Access97的模板无法打开，在打开某些数据库文件时也会出现莫名其妙的错误，即使按它所提示的进行恢复也无法完成，不知道是不是笔者系统的毛病。总之Access2000的测试版并不能让人完全满意，希望能在它的正式版中得到改正。

Excel2000

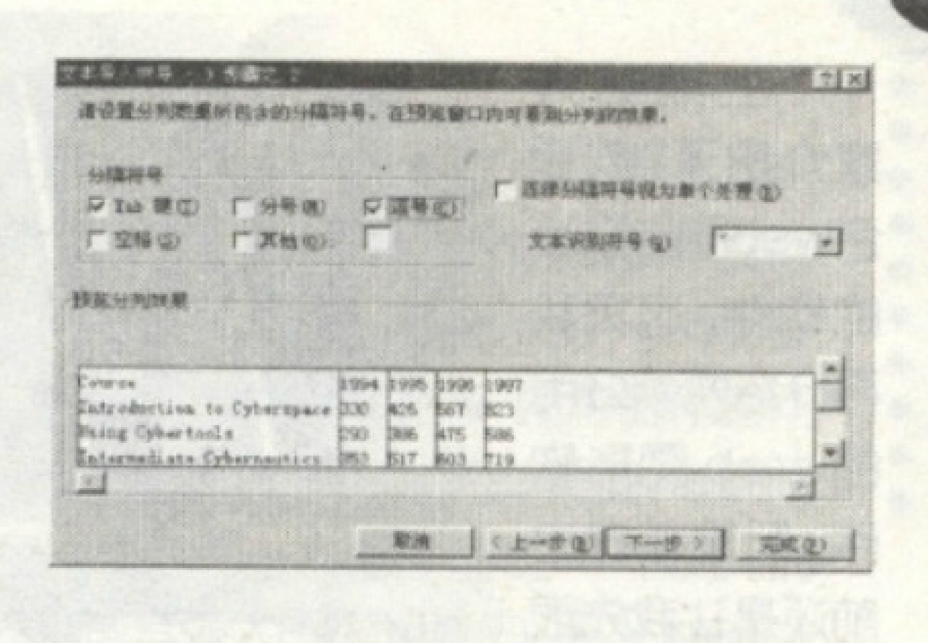
谈起办公软件中的电子表格软件，大概没有人会不知道Excel。从前莲花公司的Lotus 1-2-3是这个领域的霸主，后来渐渐被Excel代替。Excel也是平时应用最多的软件之一，它的图表功能简单明了，小可当家理财，大可做整个公司的财务报告，配合其图表功能，是公司企业中不可缺少的办公软件。Excel2000继续坚持了它的一贯作风，并且增加了一些新功能。

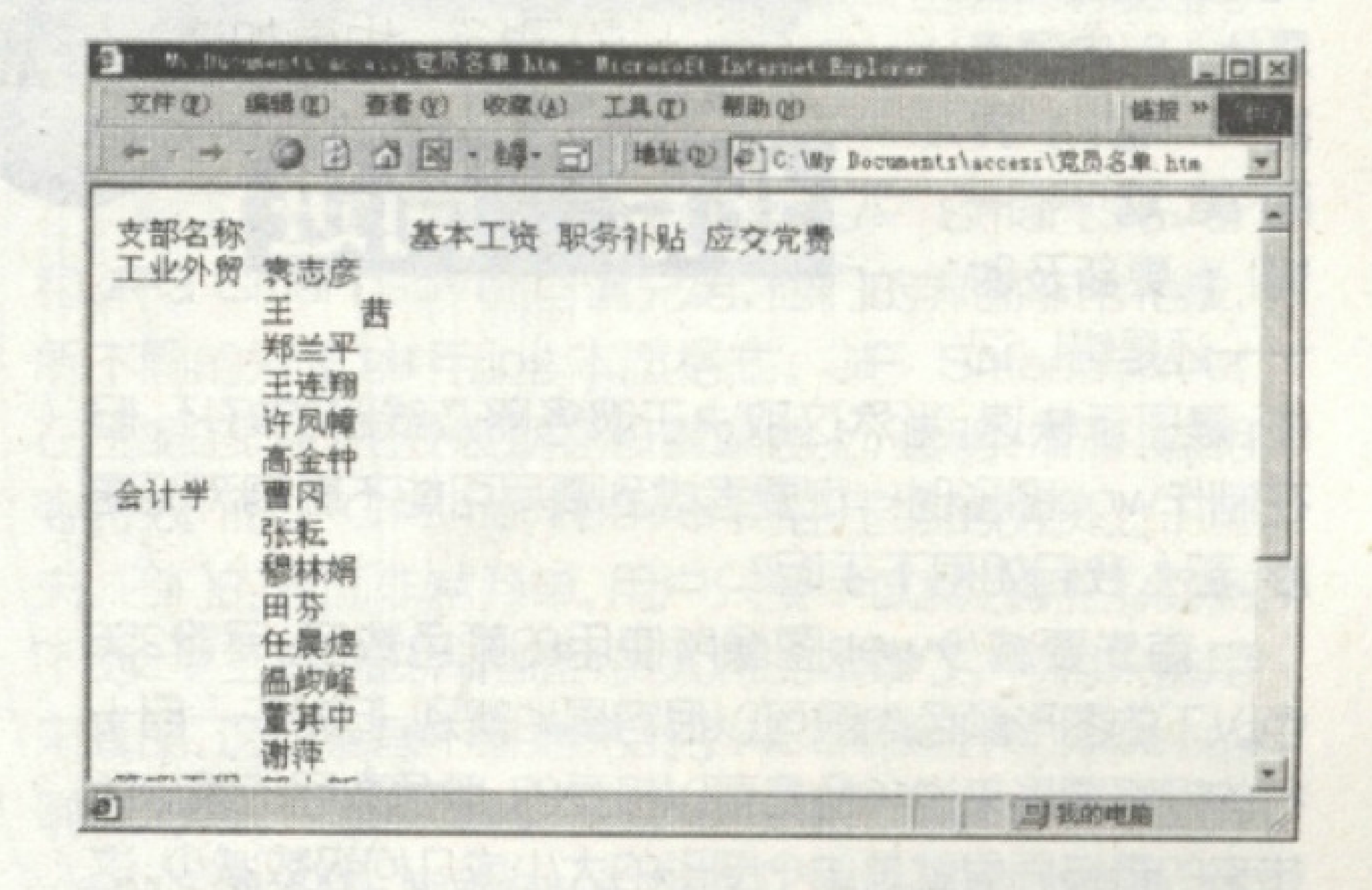




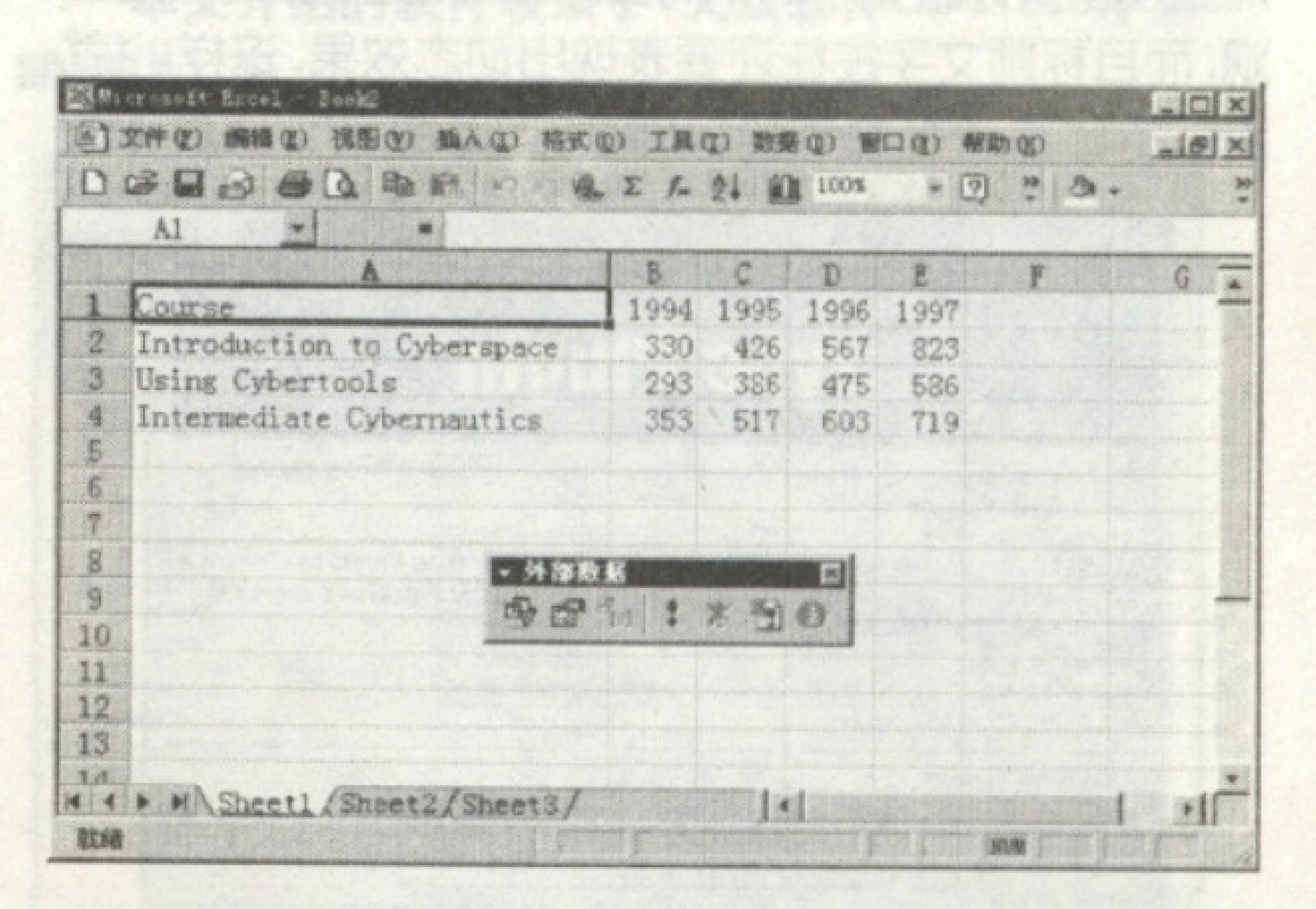
在Excel97中要进行一系列的运算时，需要每次都指定字段的范围，现在Excel2000更加智能化，无需你不断地指定新的范围，Excel会自动选取范围进行计算。另外Excel2000在进行范围选取时以透明颜色显示，这样在选取的时候你还可以看到选取的内容，而不象从前的选取时就会遮盖数据的内容。

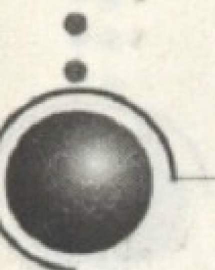
Excel2000可以从外部的文本文件导入数据，选择菜单“数据=>获取外部数据=>导入文本文件”，从弹出的窗口中可以选择导入文件的起始行，分割符等等。当外部的文本文件数据改变时还可以从“外部数据”工具栏中选择“更新数据”或“全部更新”按钮，这样就可以对表格内部的数据进行部分或者全部更新。





使用Excel2000的“数据透视表和图表报告”功能可以根据当前表格数据或外部数据建立图表，所需要做的只是按照它的向导进行简单的操作，即可生成需要的图表。Excel的图表样式有几十种，完全可以满足你的需要。另外Excel2000的“另存为网页”功能可以把图表和表格的内容以HTML的方式发布到网络中。







Web 图形总动员（续）

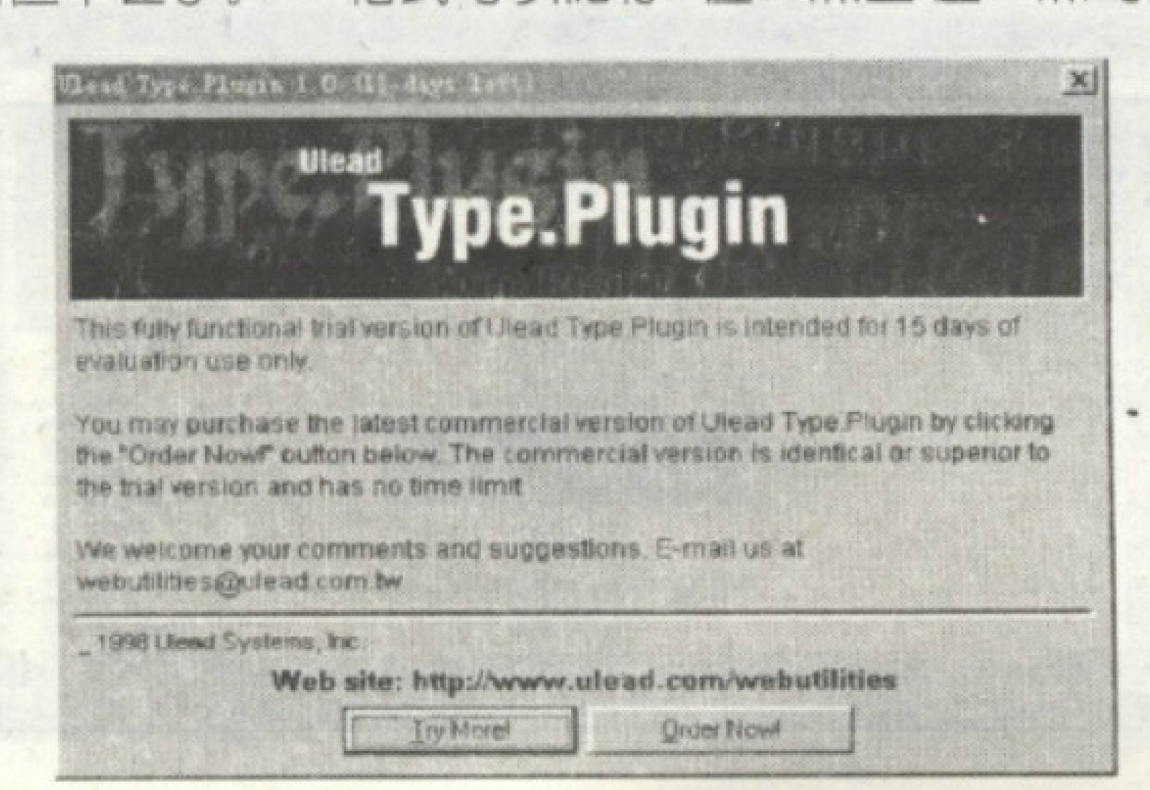
北京　尚进

上期给大家介绍了3款适合web图形设计的软件，这次我再介绍两款好用的web图形软件。但是在这之前还是让我先跟大家侃侃制作web图形的一些小经验。

请问大家网络上最重要的是什么？内容丰富——错！；界面美观——错！；更新及时——还是错！记住，是显示快速。当然这取决于服务器及线路的好坏，但在制作web图形时一定要考虑到要尽可能不影响浏览速度。那么我们如何下手呢？

首先要减少web图像所使用的颜色数目。尽管256色以下的图形颜色肉眼可以很容易地辨别，但对于一目十行的网络图形来说16色是可以接受的。颜色数目的减少所带来的直接后果就是单个图形的大小成几何级数减少，这样你的图像便可以迅速显现出来。

其次是web图像的格式。web浏览文件主要使用jpg、gif、bmp、tif等文件格式，但最易用的是gif和jpg，它们都对图像进行了压缩，而视觉效果并不比“巨大”的bmp差多少，图像文件的尺寸却很小。一般使用扫描仪等设备所获取或储存的大图片推荐使用jpg格式保存，它对颜色的保存度要比gif或tif高，在一些细节上表现要自然。而像按钮或标题文字则不需要细微的图画，要的就是直观，而且标题文字往往还要表现出动态效果，这样gif就当仁不让了。GIF格式可以储存8位／点至1位／点的图像，它减少了图像调色板中的色彩数量，对于色彩进行了简化，非常适合网络图形的需要。



第三就是在图形尺寸上下功夫。根据页面表现的要求尽可能将图形尺寸规划得越小越好，能用文字表示的就不用图形说话，一定要用图形不妨缩小原来图形的尺寸。这里我捎带着向没有web图形制作经验的读者提供一些网络图形常用的尺寸：一般链接图标的尺寸为88*31像素或100*30像素，而配合文章的内容图不要大于450*350像素，主页中栏目的图标以88*31像素为佳。

除了节衣缩食减小图形的容量外还可以在制作上下功夫。可以将标题的背景颜色除掉，只留下抠出的文字，这样利用网页上背景的色彩就可以区别出标题或文字。这样的经验一定要在实际使用中不断摸索，也要根据图形的实际情况灵活处理。利用像Photoshop这样的图形处理软件会有些费力，给人伸不开手脚的感觉，这也就是为什么我要向大家推荐一些适合web图形使用软件的原因。好了，下面介绍本期总动员的两款图形软件。

一、Ulead plugin 系列插件

Ulead自97年大举进犯中国市场后，在用户心目中的地位一下子提高了很多。如果你了解Ulead的产品的话会发现Ulead几乎参与了各个图形工具系列的开发，就连盗版软件也打出了诸如Ulead合集的名目。

这回介绍的plugin插件是98年Ulead开发的一套支持Photoshop及Photoimpht的插件，号称专为web

图形设计者量身定制。这套插件品种繁多，其中Type.Plugin是此次介绍用来配合字符输出效果的，而Particle.Plugin、artexture.plugin、fantasywarp.plugin等则是这系列中的其它背景及效果生成器。

Type.Plugin并不能单独使用，最普遍的用法就是将其加入到Photoshop的滤镜中，它会生成type.plugin的独立选项。由于是一个注册软件，如果不付费的话用户只能免费使用15天。在跳过注册画面后就可以进入其主画面。要注意的是Type.plugin必须配合字符使用，也就是说只有当你在Photoshop中用书写器写出虚框字符时才能加载type.plugin。而字符的大小横竖字体都要由Photoshop确定，Type.plugin能带来的只是缤纷的效果。

Type.Plugin的界面堪称典型的Ulead风格，14种不同效果样图一目了然，就算你是第一次使用，只要略微有一些美感就能轻易操作。不管你刚才输入的是中文还是英文，从不同效果中选一种，马上在显示框中预显出输出效果，如果不满意只要再选就可以，效果立显。

可以说Type.plugin能够制作任何效果的平面字，如果感觉14种特效还不够的话，可以到Ulead的站点上注册一些特效回来添加进效果栏。

二、Ulead WebRazor 1.0

作为图形处理的新贵Ulead真是挖空心思，WebRazor1.0可以算是专为web图形设计的。虽然1998年底我就开始用它，而且据说Ulead还要出2.0版，但是我还是强烈向大家推荐它。WebRazor可以算是一套web图形处理合集，它包含了6件不同的处理软件，而且还为Photoshop提供了7个滤镜来制作按钮及阴影边框。

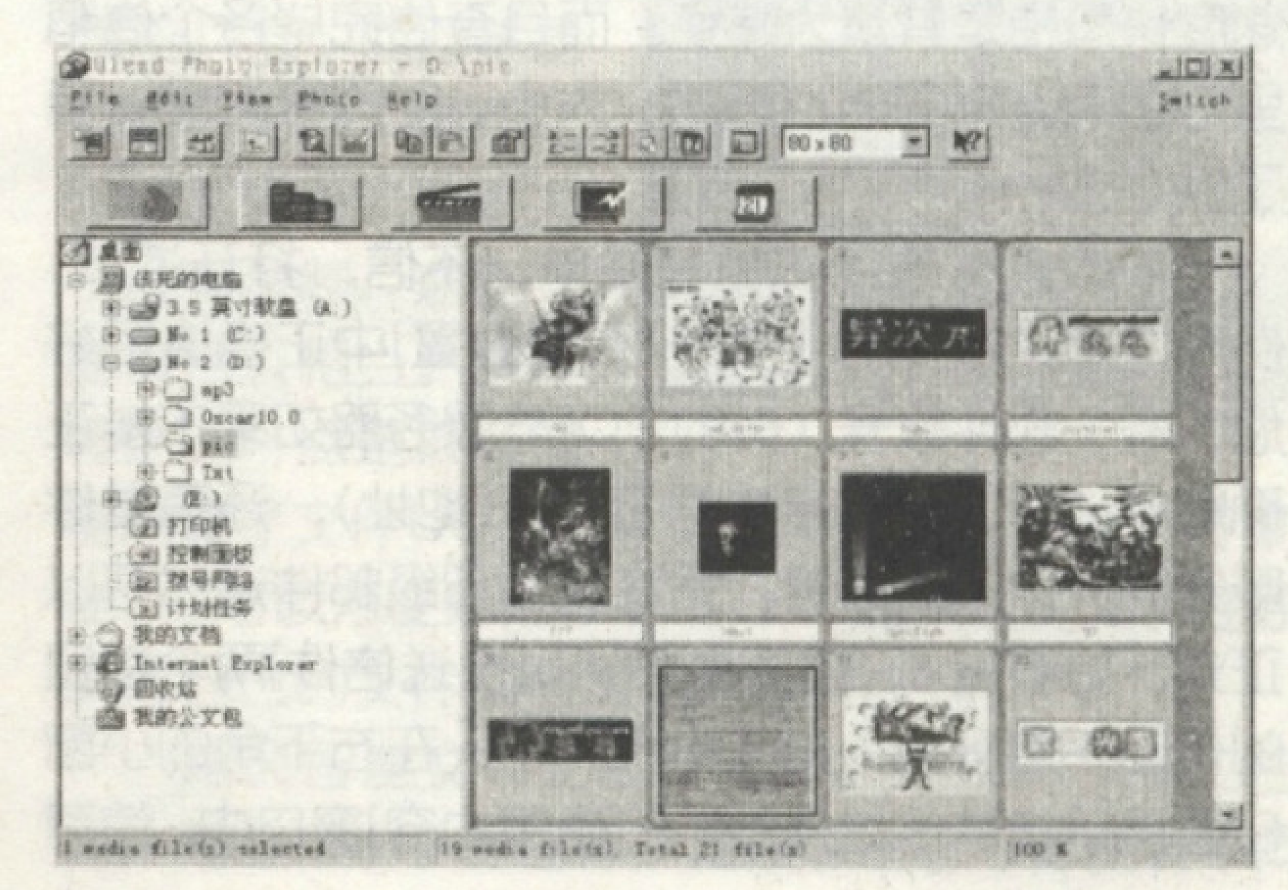
Animation SmartSaver是WebRazor中对于web图形进行质量处理的软件。首先要在Source一项中选定你指定的gif文件，进入Options选择你对于图形质量压缩的比例，选择第一项可以保存原图形质量，它可以分析一下图形中的发色数，删掉未用的颜色，而下面的减少颜色压缩功能不仅可以按照自定比例压缩颜色数，还可以在图形中加入抖动处理，从而达到文章开头所介绍的经验之一。后面的Report和Comment是对于你设置文件的报告和备注，选择默认即可。回过头来进入Destination，它的默认选项是对于你的设置优化估算一下，只是向用户通报一下它压缩的数字结果，并不能生成具体文件；第二个选项非常痛快，直接将优化后的文件在原目录替换原文件；而最后的选项会在原文件目录中生成在原文件名后加_ss的优化文件。Animation SmartSaver虽然不能做图形的原创工作，但是它绝对是web图形中不可缺少的减肥工具。

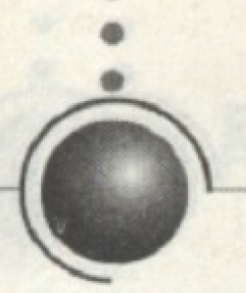
按照WebRazor菜单的顺序，第二个工具是GIF Animator。顾名思义它是一个专门用来制作编辑GIF文件的平台。进入其界面后，Animator会直接提示出一个界面，其中有按钮、动态图、滚动条等最基本的GIF图形制作的向导型制作流程。只要按照其要求的图像、选择类型、每帧间隔的步骤就可以很容易地制作一些最基本的GIF图形。而WebRazor最著称的还是其强大的编辑能力，在Animator中可以对你所制作的文件，或是现成的gif文件进行处理。你可以任意调节图形的构图结构，在导入后会按照每帧的图形显示出来，这样用户还可以借用这个功能将用Photoshop等工具制作的图形联系起来，整合后进行优化，轻易就可以表现出动态广告牌的效果。另外Animator的编辑功能还可以对图像进行旋转、加阴影等特效，当导出时用户还可以调整图形按电视交错的方式显现。

剩下的4项工具可以分为两类，GIF SmartSaver和JPG SmartSaver可谓兄弟，他们的界面非常相像，所不同的只是gif与jpg本质格式。GIF SmartSaver在压缩的同时主要表现在设置颜色上，透明、渐滑、隐相等特效；而JPG SmartSaver则在压缩的品质上下功夫。它们的界面非常简单，用户只要一试就会明白。而剩下的2个工具就没有前面4员大将的本事了，它们只能用来看图。这位看官不懈地亮出了ACDSee，ACDSee的确很厉害，但Photo explore和photo impact viewer也不错。启动explore后它会疯狂地读硬盘，将目录下所有的图形制成索引显现出来。值得称道的是explore与前面介绍的4个工具息息相通，看好哪张图可以直接发到编辑的工具中，从而免去了许多麻烦。

对于一般的web图形用户来说，WebRazor可以满足日常的大部分网络图形制作的工作，再配以Photoshop、Cool3d等利器，又一个web图形高手诞生了。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第6期BBX\下。





飓风软件合集

江苏 任良

电子信箱的好伴侣——超级邮件通

网络应用，不用说，电子邮件是其中的一大部分。天南海北，随时随地传讯息，几乎每天都要跟它打交道。邮件软件作为收发及读写邮件的工具，大概每人都有自己的最爱，象OutLook，TheBat!，FoxMail等等，用法又多又强，好象没少什么功能。但或许都忽视了一个问题，就是当您在线的时候处理邮件。

比如浏览一个网站，有话想对站长说，于是不得不停下手中的活去打开庞大的邮件软件，撰写完毕放入发件箱，再发送待发邮件，宝贵的时间白白浪费，多可惜。超级邮件通的一个重要功能是随写随发的快速发件系统，您只要打开超级邮件通，让它隐藏在任务栏中，想写信了，打开它写几句马上可以发送，而且它还支持MIME附件的发送。

超级邮件通的另一个功能是查信，想看看您信箱里有没有东西，只要轻点其界面上的"检查信箱"按钮，超级邮件通马上会以最快的速度帮您搜遍所有信箱（它可支持多帐户哦，最多可以30000个），速度快恐怕是其最大特点。而且查信完毕各个信箱里分别有谁来的信、标题、大小、时间等信息一目了然。

超级邮件通用法极其简单，不信，打开试试。使用之前，不要忘了先在[系统设置]中正确填写好您的各个邮件帐号（有的POP3服务器如果不能正确解析地址，请直接填写它的IP地址），还有发件服务器，个人信息等。完成以后超级邮件通就可以正式开始服役了，[检查信箱]和 [发送信件]两个按钮的作用不用多说，每次检查完毕，在右下角的小窗口里提示总共的信件数，在[信箱内容]窗口中，您可以清楚地了解到每个信箱里分别是什么东西，如果只是纯粹的几份邮件列表，就不用去忙着收了，做到先知先觉。

超级邮件通的网络通讯过程全透明，查信及发件都有详细的的过程显示，完完全全的中文界面，轻便小巧（200K的超小个头，不用安装，直接使用），另外它还是完全免费的自由软件，您尽可放下心来。

超级电话通3.00

超级电话通十项全能：

1. 可方便记录管理您的个人信息。可记录您好友的电话、通讯地址、EMAIL、甚至ICQ UIN；

2. 可直接拨号，发邮件，拨打寻呼，连接个人主页；

3. 多种查看查询方式，满足您的全方位需求。支持输出或打印；

4. 独一无二的电话卡支持功能，支持300等多种电话卡，帮您节省话费，方便通讯；

5. 内置全国电话区号及邮政编码的查询查找，2000多个地区尽收眼底；

6. 灵活的速查功能，按姓名拼音缩写查找，帮您在3秒钟内定位任何记录；

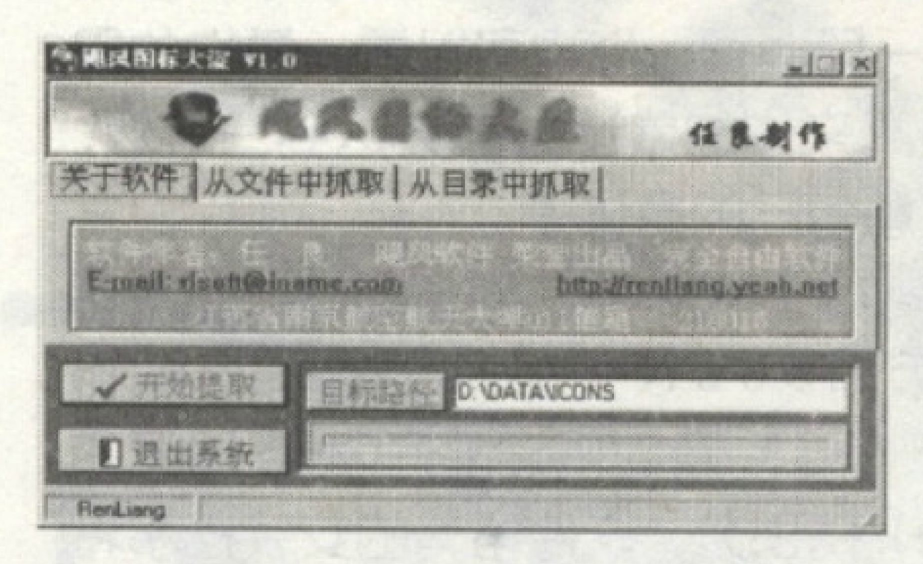
7. 纯绿色软件，不修改注册表，直接解压即可运行使用，目录删除即完成反安装；

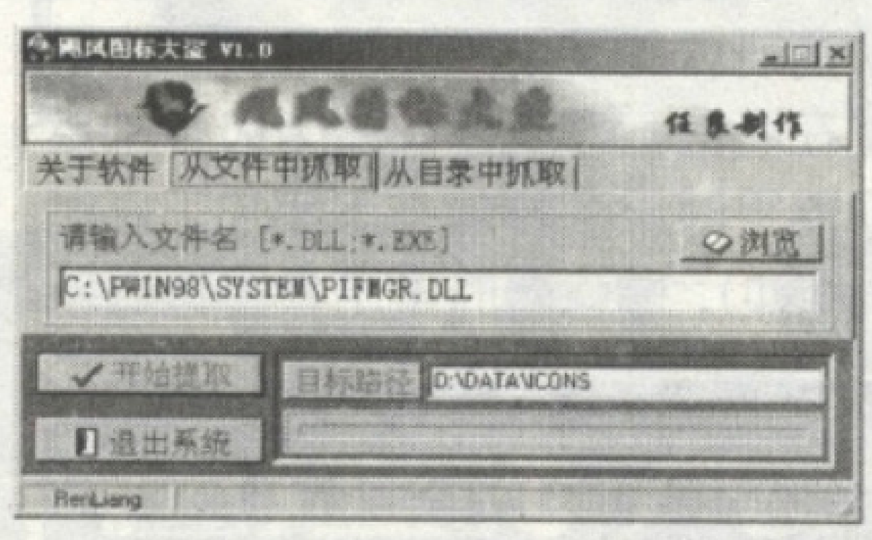
8. 内建独立数据引擎，高速稳定，不用任何外部运行库支持；

9. 界面美观实用，操作方便快捷，全中文，一用即会；

10、超小型的软件容量，600K 全部拥有。

飓风图标大盗 1.0





许多朋友喜欢收集各式各样漂亮的图标（ICON）用来点缀自己的软件。小小图标就象邮票或火花，方寸里面藏着大世界。不少“收藏家”为了丰富自己的图标库，还经常远涉重洋，在网上四处寻找图标资源。其实，咱们的硬盘或光盘中就藏了不少，何必舍近求远呢？

Windows 应用程序中一般都至少嵌入一个标准图标，它作为一个图标资源连接在可执行文件或动态连接库中。你用 Win95 的更改快捷方式图标的功能就可以从一个一个文件中找到它们，有的文件中或许有几十甚至几百个图标。漂亮的图标就在你面前，可惜可望而不可及，没关系，现在有了飓风图标大盗帮忙，它会按要求把你需要的图标分离出来，一个都漏不了。不信，试一试！

飓风图标大盗是专门为聪明的你制作的傻瓜版，使用绝对方便。它可以从一个单独的文件或一个文件夹甚至一个逻辑盘中寻找嵌在文件中的图标。在［从文件中抓取］功能页中，输入你要“盗”图标的对象、路径及文件名（可要输入完整哦，这样咱们的“大盗”才能有的放矢），右上角的浏览按钮可打开文件浏览对话框进行选择。如果你准备把整个文件夹中文件的图标统统提炼出来，只需要选择［从目录中抓取］功能，然后输入或浏览选择好文件夹的名称。好，先不要忙着按［开始提取］按钮，别忘了在“目标路径”框中输入你要保存提取所得的图标的路径，如 C:\DATA\ICONS，当然必须确保这个目录存在，否则大盗先生会为没法处理“赃物”而着急万分。所有生成的图标软件自动命名，如从 PROG.EXE 中得到的图标取名为 PROG1.ICO　PROG2.ICO 等等（你用过 The Bat!吗？用“大盗”偷了它一下，发现原来那飞舞着的蝙蝠也是由一大堆 ICO 构成的）。

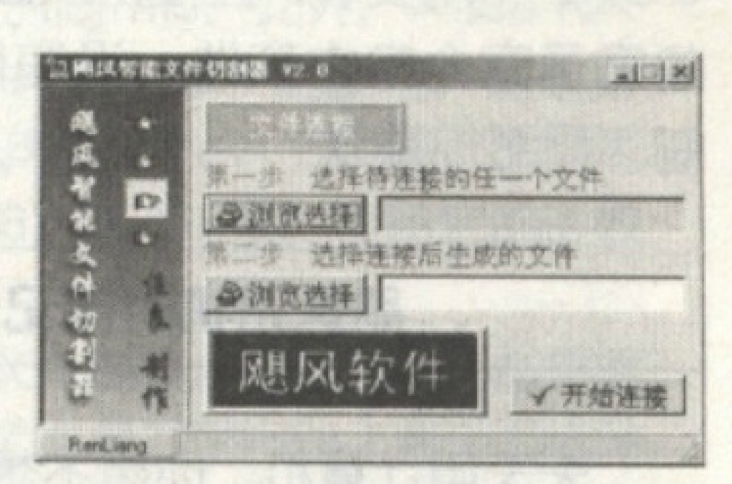
大盗对整个目录的图标提取包括目录下的所有子目录，也就是说，如果你在［从目录中抓取］的输入框中键入“C:\”，那么整个C盘上所有的图标都尽收你帐下了。告诉你一个好消息，我试着把C盘和D盘找了一下，一下子找到了2000多个图标，你试一试，说不定比我还多呢！有了那么多图标，你可以把桌面上的快捷方式变变脸了。如果经常写程序的话，那以后也不用再为找不到合适的软件图标发愁了。

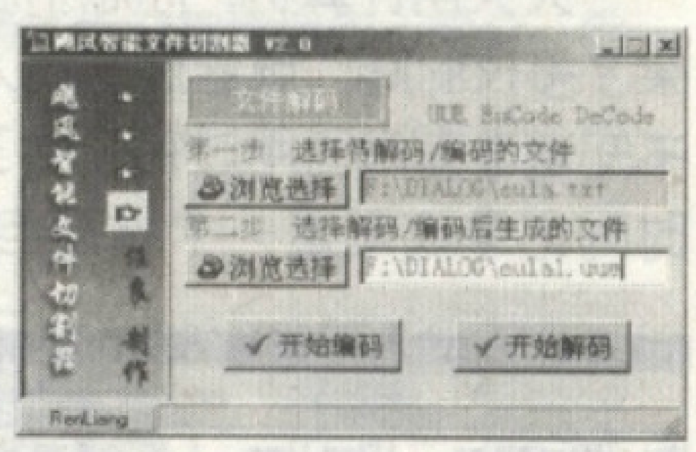
飓风图标大盗的设计完全贯彻了绿色软件的思想，整个软件400多K，不用安装，直接拷到硬盘任一目录中运行即可，当然也不用担心为你的系统带进任何垃圾。什么时候不想要了，直接 Deltree 就实现了完完全全的 Uninstall。

飓风智能文件切割器 2.0

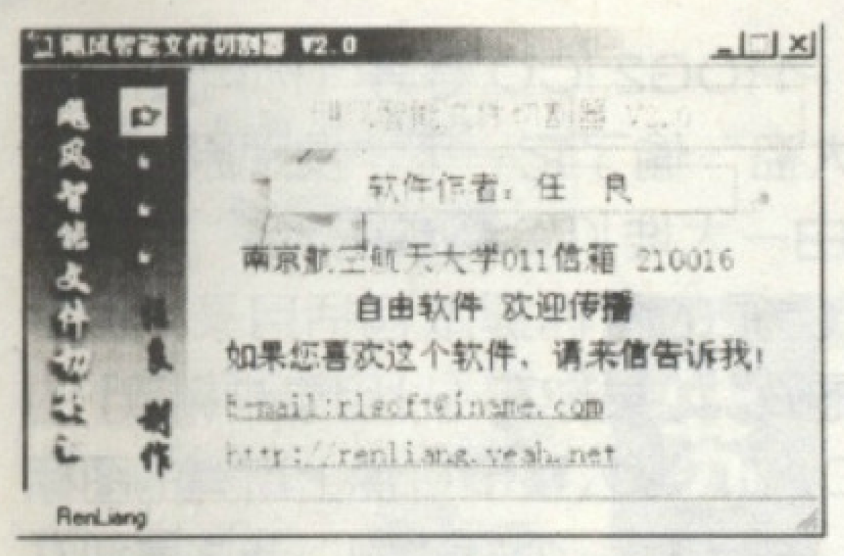
现在各种软件越做越大，不少文件动辄好几兆，如果你想把整个软件备份下来，十多兆也不稀奇。这么多的大个头平时呆在硬盘或光盘中倒没事，但如果哪天你要转移到软盘或用 E-mail 发送时，那可就犯愁了。

现在各种文件切割工具不少，但大多数使用十分烦琐。这款飓风智能文件切割器用独到的对话方式使你能够在轻轻松松中把你的大文件“解剖”了，而且不易出错；另外，飓风文件切割器对文件的大小没有限制，速度与直接拷贝相当。最具特色的一点是该切割器内置了文件UUE解码及编码的功能，借助这个功能，你可以方便地把收到的UUE编码过的文件还原或把自己的文件切割编码后向外发送。





飓风智能文件切割器运行后出现的小窗口左边，有四个小手的图标，直接点击它可切换到不同



的功能。在[文件切割]功能页中，第一步选择好待切割的文件，第二步确定用来存放的目标文件夹的位置，最后输入切割后每块的大小，单位可以选择M、K或B，然后按[开始切割]按钮，片刻你在目标文件夹中就能得到诸如????.001、????.002……的规定大小的文件。在[文件连接]功能页中，第一步浏览选择要连接文件中的任何一个，第二步填写好连接生成的文件路径及名称，最后大胆地按[开始连接]按钮即可。至于文件的UUE解码或编码，翻到[文件解码]功能页，只要浏览选择好源文件及目标文件，按[开始解码]或[开始编码]按钮即可。

这款小软件特别适合作为网上传输文件的辅助工具。比如用Mr.Cool拉来的大软件，可以先把收到的邮件附件分别存为SOFT.001 ..SOFT.002之类的，然后用切割器的连接功能把它们连起来，最后用其UUE解码功能把连接生成的文件解码后即得到你所要的软件了。另外，切割生成的文件没有加入任何附加信息，也就是说可以脱离任何工具直接用COPY /B命令来连接。

这个小软件总共500K，没有带任何DLL或OCX，不用安装，直接拷入硬盘即可使用。最重要的它是完全自由软件，没有任何功能及时间的限制，但愿你喜欢。

飓风用机时间记录仪 2.0

天天用计算机，你想不想知道你到底在它面前呆了多长时间；或者您与他人共用一台计算机，但不知道谁在何时用过它，用了多长时间。飓风用机时间记录仪便是一个后台自动登记用机时间的好东东，它可悄悄地记录下每一次使用的用户名，始末时间及总共用机时间，并能把时间累计起来。至于它的用途嘛，大家不妨与我一同想一想：比如公用计算机的用机登记，不用再抱着纸笔盯着秒表了；另外，每隔一段时间，你也可以看一看你的用机记录，如果一周来你的累计分钟数达到三位数，嘿嘿，你可得注意自己的身体了。

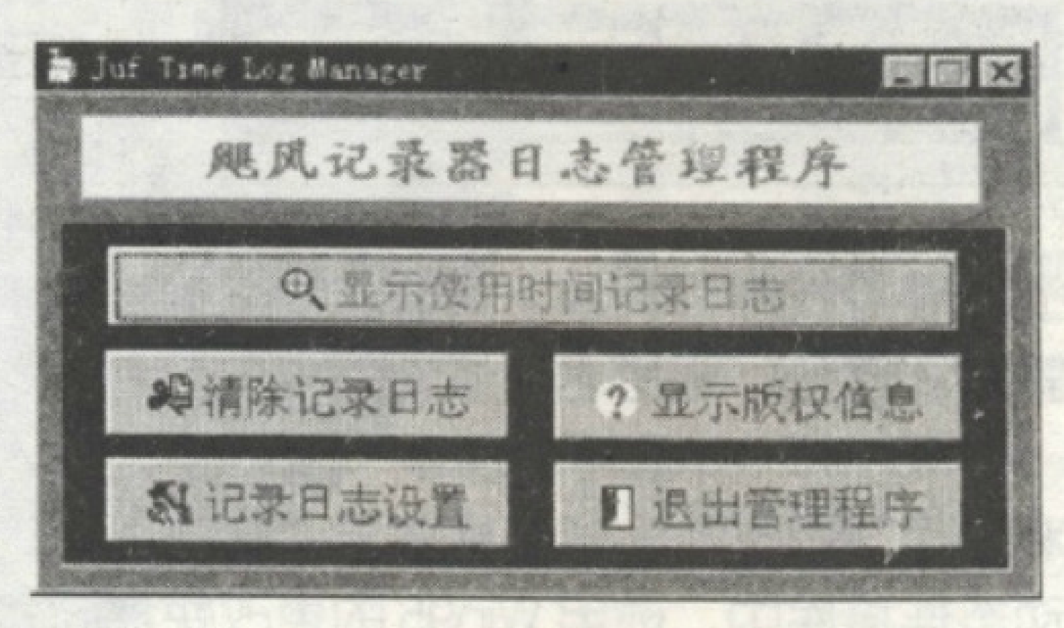
Jof Time Log Manager

Juf Time Log Manager

No	User Name	Start Time	End Time	Cost	Total
1	rlsoft	1998-11-12 22:24	1998-11-12 22:44	0:20	0:20
2		1998-11-13 12:13	1998-11-13 12:26	0:13	0:33
3		1998-11-13 13:55	1998-11-13 13:59	0:4	0:37
4	ra	1998-11-13 16:32	1998-11-13 17:50	1:18	1:55
5	rlsoft	1998-11-13 17:51	1998-11-13 20:10	2:19	4:14
6	rlsoft	1998-11-13 20:14	1998-11-13 20:16	0:2	4:16
7	rlsoft	1998-11-13 20:57			

Close

TimeLog运行于WIN95/WIN98/Windows NT下，安装版本900K。软件分时间监视器(TimeLog.EXE)及时间记录日志管理程序(Timelogm.exe)两部分。软件备有的安装程序将自动把这两位大侠请进你的系统，以后每次启动系统，监视器将自动在后台工作，它只占用极少的系统资源。时间监视器平时呆在屏幕右下角的工具栏中(一个可爱的小闹钟)，你可随时单击打开它进行一系列设置及查看。至于那个时间记录日志管理程序则是用来查看管理用机时间记录文件的。



按界面上的"显示使用时间记录日志"可打开查看用机的详细情况，包括第几次、用户名（针对多个用户公用的计算机）、开始时间、结束时间、累计用时等。"清除记录日志"的功能不用多说，就是来个彻底的"销赃灭迹"。另外，通过管理程序对时间记录仪进行必要的设置，如是否开机自动运行时间监视器，是否显示跟踪器的图标等（如果你不想让人家知道你在跟踪他，那就……）。

时间监视器附加了一个十分体贴的功能：它能以一定时间间隔提醒你一件事，比如每隔一小时小声告诉你该休息休息以保护好你明亮的眼睛等等。不过这一切都随你自己设定，它可不会自作主张去打扰你。

飓风用机时间记录仪是完全自由软件，请放心使用吧。如果你对它的服务不满意，它备有反安装程序，随时都可以把它Uninstall了。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第6期BBX\下。

Ultra ATA-66 最新大容量硬盘简介

北京 赵效民

硬盘，可以说是电脑里最长寿的“配件”，对它的淘汰一般取决于是否损坏而不是性能。显示卡会有一个客观硬性的加速指标来告诉你要不要升级，但硬盘只要还能使，用户一般都不会将其扔掉（没听说过哪款游戏对硬盘性能提出要求吧）。如今，我敢说装备双硬盘的用户并不在少数，特别是那些电脑龄较长的用户更是如此，而老的硬盘则大都充当了系统备份的角色。因此，选择一款好硬盘是至关重要的，它很可能会伴随你很长一段时间，所以谁也不希望一开始就买到一块“鸡肋”。

硬盘市场在经过数年的平静后又活跃起来。首先是容量的变化，这其中以IDE硬盘的变化最为显著，去年才刚刚突破10GB大关，如今已有25GB的硬盘面市（IBM的Deskstar 25GP系列之DJNA-352500），而3.5英寸硬盘的单张磁盘容量也从去年的4.3GB增加到今年的5.12GB（迈拓的“金钻二代”Diamond Max Plus 5120系列）。其次就是硬盘的传输界面，SCSI方面出现了最新的Ultra 160/m SCSI技术，接口传输速度达到了160MB/s（指突发情况，下同）。昆腾（Quantum）在今年第一季度就推出两款Ultra 160/m SCSI硬盘，分别是10000rpm的Atlas 10K与7200rpm的Atlas Ⅳ，两者最高容量同为36.4GB，其中Atlas 10K使用的是3.1GB的磁盘（最多12张），平均寻址时间缩短至5ms，而Atlas Ⅳ的磁盘容量为4.55GB（最多8张），平均寻址时间7ms。此外，Atlas 10K还将有一个使用光纤频道为界面（FC-AL2，Fibre Channel- Arbitrated Loop Revision 2）的型号，使数据传输率达到了200MB/S，是目前最先进的硬盘界面。在IDE方面，则是去年就已露出风声的Ultra ATA-66（下文简称UA-66），接口传输速度达到了66MB/s，比现有的Ultra ATA-33（下文简称UA-33）翻了一番，支持它的主板与硬盘现在已大量上市，相信到今年下半年即会成为IDE市场的主流。

由于价格因素的限制，现在大部分私人用户仍然首选IDE硬盘，事实上也只有在多个SCSI设备协同工作时才能更明显感到SCSI的优势所在，而就单个硬盘来说，现在最好的IDE硬盘在性能上已超越了许多7200rpm Ultra/Wide SCSI硬盘。因此，就性价比而言，IDE硬盘的优势是相当明显的。本文就对UA-66部分最新大容量硬盘作一简介，希望能对您的选购提供帮助。

一、UA-66硬盘简介

到本文截稿时（1999年4月下旬），据笔者所知共有以下几种UA-66硬盘上市：

WD公司的最新鱼子酱（Caviar）与专家（Expert）系列硬盘。WD公司是第一个向市场提供UA-66硬盘的厂商。鱼子酱系列硬盘其实按单张磁盘容量分为3.2GB、4.32GB和5.1GB三大类，转速统一为5400rpm，没有512KB缓存，平均寻址时间9.5ms，平均无故障时间为500000小时。其中5.1GB属最新鱼子酱系列，最高容量20.4GB（型号AC420400），全部支持UA-66，是WD今后重点发展的产品。至于老的鱼子酱系列，目前支持



UA-66的主要有AC26400（6.4GB）、AC28400（8.4GB）、AC310200（10.2GB）、AC313000（13GB）四个型号。其中AC26400使用的是3.2GB磁盘，其余的都使用4.32GB的磁盘。专家系列为WD最新推出的7200rpm UA-66硬盘，也是它的第一个7200rpm IDE系列硬盘，使用容量为4.5GB的磁盘，设有512KB缓存，平均寻址时间9.0ms，最大容量为18GB（型号AC418000）。以上两个系列硬盘都使用了WD自己开发的“数据保镖”技术（DLG，Data Life Guard），每隔8个小时对硬盘中的数据进行检测，若有错误则自行修复。需要注意的是，WD的UA-66硬盘在出厂时会根据不同的用户对象进行设定，用于OEM的硬盘，其UA-66的功能是被打开的，但用于零售的硬盘，其UA-66的功能是被关闭的，若想打开就要使用WD公司的WDATA66.EXE程序，大家可以到WD公司的网页上（http://www.wdc.com）下载并免费使用这个程序。

昆腾公司的的FireBall CR（火球8代）与FireBall Plus KA硬盘（火球9代）。FireBall CR使用4.3GB容量的磁盘，共有4.3GB、6.4GB、8.4GB、12.7GB四个容量规格。FireBall CR将由日本松下MKE公司代理生产，转速仍为5400rpm，寻址时间9.5ms，内部数据传输率为194Mbps，缓存容量512KB。此外，它除了装有震动防护系统（SPS，Shock Protection System）外，还新加入了昆腾自己开发的最新的数据保护系统（DPS，Data Protection System）以确保数据的安全稳定。FireBall Plus KA则是昆腾第一款7200rpm IDE硬盘，也是世界第一款使用Ultra ATA/66界面的7200rpm硬盘，其中凝结了昆腾多年的技术成果。FireBall Plus KA使用4.55GB的磁盘，共有6.4GB、9.1GB、13.6GB和18.2GB四种容量规格，内部数据传输率为235Mbps，寻址时间缩短至8.5ms，缓存容量仍为512KB。此外，它还采用了与FireBall CR相同的SPS和DPS技术。

富士通公司（FUJITSU）的PB（Pico Bird）13与PB13H系列硬盘。这两个系列硬盘是富士通公司的最新产品。PB13使用容量为4.3GB的磁盘，转速为5400rpm，设有512KB缓存，平均寻址时间9.5ms，共有MPD3043AT（4.3GB）、MPD3064AT（6.4GB）、MPD3084AT（8.4GB）、MPD3108AT（10.8GB）、MPD3130AT（13GB）和MPD3173AT（17.3GB）六个型号。PB13H使用容量为4.55GB的磁盘，转速为7200rpm，其他技术规格与PB13相同，共有MPD3091AH（9.1GB）、MPD3137AH（13.7GB）和MPD3182AH（18.2GB）三个型号。针对以往硬盘性能不佳的问题，富士通此次做了许多改进，将硬盘与缓存控制算法做了精细的优化，使这两个系列硬盘的性能有了很大提高。

IBM公司的Deskstar 25GP与Deskstar 22GXP系列硬盘。Deskstar 25GP是Deskstar 16GP的延续，使用容量为5.1GB的磁盘，转速为5400rpm，设有2MB缓存，平均寻址时间9.0ms。该系列硬盘的最高容量为25GB，为目前容量最大的IDE硬盘。Deskstar 22GXP则是久负盛名的Deskstar 14GXP系列的后继产品，使用容量为4.4GB的磁盘，转速为7200rpm，设有2MB缓存，平均寻址时间9.0ms。该系列硬盘的最高容量为22GB，为目前容量最大的7200rpm UA-66 硬盘。从介绍中可以发现，这两个系列硬盘都使用了2MB超大容量缓存，比一些最新的SCSI硬盘的配置还要高级，由此可以想象它们的性能也应该是相当出色的。

希捷公司（Seagate）的Medalist 17242系列硬盘。该系列为Medalist 17240的改进型，共有ST34312A（4.3GB）、ST38422（8.4GB）、ST313032（12.9GB）和ST317242（17.2GB）4个容量规格。单张磁盘容量为4.32GB，转速为5400rpm，平均寻址时间为9ms，内部数据传输率为188Mbps，设有512KB缓存。由于采用了最新的ID-Less Sector Format专利技术，在512KB缓存内的用户数据可用量高达480KB（即有效率为93.75%），使缓存工作效率更高。为了保证数据的安全，Medalist 17242同样加入了希捷最新的“海盾”（SeaShield）系统，以增强硬盘对数据的保护能力。另外，全新的7200rpm Medalist Pro系列硬盘也将于近期问世，外界普遍认为它也是一款UA-66硬盘。

除了以上产品之外，迈拓（Maxtor）也有意在时机成熟时推出Diamond Max 4320（5400rpm，下文简称DM-4320）与最新的Diamond Max Plus 5120（7200rpm，下文简称DMP-5120）的改进型以支持UA-66。其中，DMP-5120是较为引人注目的产品于今年3月底推出，首次使用了巨磁阻（GMR，Gaint Magneto Resistive）磁头技术，使单张磁盘的容量达到了5.12GB，与IBM的Deskstar 25GP相当。DMP-5120共有91024D4（10.24GB）、91536D6（15.36GB）和92048D8（20.48GB）三个型号。与目前的保护数据潮流相符，该系列硬盘使用了迈拓公司最新开发的ShockBlock与MaxSafe技术，前者类似于昆腾的SPS，采用了名为iHDA（Head Disk Assembly）的磁头组件技术来保护相关的部件尽量不受振动与撞击的影响；后者则是一种高级ECC校验技术（Advanced ECC），其中包括后台表层扫描（BSS，Background Surface Scan）与写入探测功能（HFWD，High-Fly Write Detection），迈拓声称它可以对硬盘上的数据提供91%的高效保护，并且在

数据写入硬盘时侦察、修正潜在的错误，因为这种检查比Scandisk要更“低级”。MaxSafe在系统空闲时才会启动，对于容量为20.42GB的硬盘在半个小时之内即可完成检查。

虽然不少广告上都强调了UA-66的种种好处，但请大家不要认为UA-66硬盘数据的实际传输速度会比UA-33硬盘快一倍。通过前文可知，真正影响硬盘传输速度的是内部传输率，而UA-66只不过是为内部传输率的进一步提升打下了良好的基础，这就好似440BX芯片组提供的100MHz外频让Pentium II主频可以得到更快的提升一样，UA-66为硬盘提供了更宽阔的“高速公路”，有助于发挥它的最大潜力。

由于IDE接口是建立在PCI总线上的，或者说内存是通过PCI to IDE的桥接方式与硬盘联系，而PCI总线的最高数据传输率为33MHz × 32bit（PCI总线的数据带宽）÷ 8=132MB/s，比目前硬盘的内部传输速度与UA-66高出很多，所以为接口速度的进一步提高提供了条件。可是，对于日后采用什么方法去提升，目前仍没有进一步的消息。工作周期的上下沿已经都用上了，接口的工作频率也提高了，所以似乎也找不到更好的办法。然而，一项发展迅速的接口技术有可能成为IDE硬盘今后转型发展的机遇，它就是渐渐成为Ultra ATA有力挑战者的IEEE 1394。

IEEE 1394又称 FireWare，最早由Apple公司于1992年提出，1995年被电气和电子工程师学会（IEEE，Institute of Electric & Electron Engineer）制定为业界标准，之后得到了Microsoft与Intel的认可并将其列入重点支持项目。与USB的12Mpbs数据传输率相比，IEEE 1394是一种高速传输界面，目前最高传输速度达到了400Mbps（50MB/s），而在最新的IEEE 1394b标准中，速度已达到了800Mbps、1600Mbps和3200Mbps（400MB/s），预计在未来的标准中可增至4Gbps（512MB/s）甚至8Gbps（1GB/S），而且可连接最多63个外设，是一种优秀的高速传输技术，完全可应用于硬盘、电脑用高级视频系统以及网络设备。在去年的Comdex Fall 98展览会上，包括康柏（Compaq）、NEC、索尼（SONY）、希捷在内的顶级厂商都展出了使用IEEE 1394的外设，其中包括SONY的数码相机与数码摄像机（DV）、希捷的1394界面硬盘和德州仪器公司（TI）的IEEE 1394控制芯片。另外，Intel宣布全面支持IEEE 1394的主板控制芯片组将于今年上半年面市，到时微软的Windows 2000（原NT 5.0）也将加入对IEEE 1394的支持，从而成为PC 99规范中推荐配置。由此可见，IEEE 1394无论在技术上还是在业界的支持程度上都是一种大有前途的接口技术。因此，IDE硬盘若想进一步提高传输率，转向IEEE 1394不失为一个好的方向。

二、部分最新大容量硬盘性能评测

参加本次测试的硬盘型号共有以下几种：富士通PB13系列之MPD3173AT，使用4张4.32GB磁盘、512KB缓存、转速5400rpm、容量17.3GB；迈拓DMP-5120系列之92048D8，使用4张5.12GB磁盘、512KB缓存、转速 7200rpm、容量20.48GB；迈拓DM-4320系列之91728D8，使用4张4.32GB磁盘、512KB缓存、转速5400rpm、容量17.28GB；昆腾火球7代（FireBall EX）之QM312700EX，使用4张3.2GB磁盘、512KB缓存、转速5400rpm、容量12.7GB；WD最新鱼子酱系列之AC313000，使用3张4.32GB磁盘、512KB缓存、转速5400rpm、容量13GB。

以上所挑选的型号都是其所在系列中容量最大的。这是因为以往测试的经验表明，容量越大的型号越能代表该系列的最高性能。而且，许多媒体和专家都预计，随着信息数据的不断积累与软件的“体积”越来越大，高于10GB的硬盘也将是今年下半年的一大购买热点。

由于现在的硬盘在技术上都大同小异，如最大匹配读取通道技术（PRML，Partial Response Maximum Likelihood）、自我监测、分析、报告技术（S.M.A.R.T，Self-Monitoring Analysis and Reporting Technology）、磁阻磁头（MR，Magneto Resistive）等都已是当前IDE硬盘的必备项目。所以，对这些硬盘的具体情况就不一一介绍了，毕竟大家最关心的还是它们的性能。

（一）UA-33性能测试

此次测试的系统配置如下：升技（ABit）BH6主板，Intel Pentium II-400处理器，配128MB PC-100 SDRAM（8ns），华硕（ASUS）AGP-3400TNT显示卡，测试时显示分辨率定为1024 × 768@16bit Color@75Hz，操作系统为英文Windows 98并打开硬盘的DMA功能。由于对大于10GB的硬盘使用FAT 16文件系统已不太现实，所以本次一律改用FAT 32文件系统进行格式化，测试软件为ZD Labs的WinBench 99。为了保证测试结果的精确，而且为了避免因每个被测硬盘都装一遍系统和测试软件所带来的巨大工作量，本次测试采用了许多国外专业媒体所提倡的方法，即安装另外一个专门用于存放系统与测试软件的硬盘，本次使用7200rpm迈拓Diamond Max Plus 2500系列（金钻一代）之91000D8硬盘（10GB），被测硬盘（全部为空）单独接于第二个IDE接口。另外，为了对比，又“请”来了上一次评测（见去年11月刊）的冠军IBM Deskstar 14GXP之DTTA-371440（14.4GB，7200rpm）进行了测试，结果列于表1，谨供参考。

表 1

测试项目 \ 型号	富士通 MPD3173AT	迈拓 91728D8	迈拓 92048D8
商用Disk WinMark 99 (KB/s)	3040	3150	3850
高端Disk WinMark 99 (KB/s)	11400	9995	12100
平均寻址时间 (ms)	15.6	16.4	15.9
最大数据持续传输率	15.85 MB/s	15.08 MB/s	19.9 MB/s
最小数据持续传输率	9.12 MB/s	9.75 MB/s	13.57 MB/s
CPU占用率	4.93%	4.81%	2.24%

测试项目 \ 型号	西部数据 AC313000	昆腾 QM312700EX	IBM DTTA-371440
商用Disk WinMark 99 (KB/s)	2750	2815	3030
高端Disk WinMark 99 (KB/s)	7880	10520	10800
平均寻址时间 (ms)	17.5	15.3	13.6
最大数据持续传输率	13.4 MB/s	13.1 MB/s	13MB/s
最小数据持续传输率	9.02 MB/s	8.92 MB/s	8.21MB/s
CPU占用率	3.41%	4.87%	3.46%

注：1.最大数据传输率是在磁盘最外圈测得；最小数据传输率是在磁盘最内圈测得，下同。
2.表格单元背景为灰色表明在该测试项目中此成绩为第一名。

通过比较，你就可以发现时隔半年，最新5400rpm IDE硬盘的性能已相当优秀。其中，富士通的MPD3173AT硬盘给我留下了深刻的印象，它在商用Disk WinMark 99、高端Disk WinMark 99以及数据持续传输率方面都战胜了Deskstar 14GXP，可以说是本次测试中的一匹"黑马"。当初，可能是因为对富士通硬盘性能印象一直不好的缘故，我还以为是测试中出现了问题，但经过多次的测试后，它的性能不得不让人刮目相看，明显强于同样支持UA-66的WD AC31300硬盘（虽然只是在UA-33的模式下）。要知道，在以前许多媒体的测试中，富士通硬盘的性能实属一般，而且上一次也没有机会一睹它的PB12H 7200rpm硬盘的风采（现在想想估计它的性能也不可忽视）。如今，它的最新PB13系列取得了如此好的成绩，应该向富士通公司表示衷心的祝贺，希望PB13H 7200rpm系列硬盘能取得更大的成功。但要说到真正的王者，恐怕非迈拓的92048D8莫属，不过这也在意料之中，其高达5.12GB的单张磁盘容量与7200rpm的转速是它制胜的关键，6项测试中有5项得了第一，并且在数值上远远高于第二名，应该说是当前最好的UA-33硬盘。

至于参加本次测试的其他几个硬盘，综合性能也都不错，迈拓91728D8与富士通的MPD3173AT旗鼓相当，略好于昆腾QM312700EX，WD的AC313000则比它们要差一些。但可惜的是，由于种种原因，希捷将主推的Medalist 17242系列与Medalist 17240系列未能参加本次的测试，而老的Medalist系列硬盘相对其他参测产品来说已显得有些过时了，据悉正处在清库阶段。

（二）UA-66性能测试

这可能是读者们最为关心的话题，毕竟UA-66硬盘将是IDE市场中下一个主流产品。目前支持UA-66的主板已经上市，它们所使用的芯片组有矽统公司（SiS）的SiS 530/5595（Super 7）、SiS 620/5595（Slot 1）和威盛公司（VIA）的MVP4（Super 7）。另外，还有主板厂商将Apollo Pro 693芯片组（用于Slot 1主板，又称Apollo Pro Plus）和Apollo MVP3芯片组（Super 7）中南桥芯片替换为MVP4中的南桥芯片VT82C686，从而产生了新的组合。而且，当本文刊登时，Intel公司支持UA-66的810、815和820芯片组大概也快推出了。有关这些芯片组的情况，大家可参见有关的专文。不过，笔者这次没有得到使用SiS 530、SiS 620、MVP4、新Apollo Pro 693和新MVP3的主板，所以只能参考有关媒体所公布的数据为大家作一介绍。

威盛公司曾经使用自己生产的VT5178B主板对WD AC26400硬盘进行了UA-33与UA-66的性能对比测试，VT5178B是使用新Apollo Pro 693的Slot 1主板，测试时使用的CPU为Intel Pentium II-400，内存容量64MB，显示卡为帝盟公司（Diamond）的Stealth II-460（使用Intel i740芯片），使用威盛提供的IDE驱动程序。表2就是AC26400在UA-33和UA-66模式下的性能表现，资料来源于威盛公司，谨供参考。

表 2

测试项目 \ 模式	UA-33	UA-66	提升幅度
商用Disk WinMark 99 (KB/s)	2020	2720	34.65%
高端Disk WinMark 99 (KB/s)	6740	7290	8.16%

由于新Apollo Pro 693芯片组使用了MVP4的南桥芯片，因此大家也可以参考表中的数据来预测一下MVP4主板的磁盘性能。从中可以看出，UA-66对硬盘性能的提升的确有较明显的作用。

现在再让我们看看在SiS 530下的UA-66测试结果。测试使用的硬盘是富士通PB13系列之MPD3084AT（8.4GB，5400rpm）和昆腾火球8代（FireBall CR）之QM313000CR（13GB，5400rpm），主板为丽台公司（Leadtek）的5300MA，CPU是AMD的K6-2 400，配64MB PC-100 SDRAM，SiS 530中集成的SiS 6326显示芯片共享8MB内存用于显存。SiS 530使用的驱动程序由矽统提供。测试结果见表3，资料来源于台湾版PC Magazine，谨供参考。

将富士通MPD3084AT与表2中MPD3173AT的测试数据相对比，我们就能发现UA-66所带来的差异。虽然两次测试的配置有很大的不同，但仍能说明一些根本的问题，其中商用Disk WinMark成绩提高了

表 3

测试项目 \ 模式	富士通 MPD3084AT	昆腾 QM313000CR
商用Disk WinMark 99 (KB/s)	3390	3330
高端Disk WinMark 99 (KB/s)	10900	12300
平均寻址时间 (ms)	15.6	17.8
最大数据持续传输率	15.82MB/s	14.94MB/s
最小数据持续传输率	9.15MB/s	9.52MB/s
CPU占用率	3.35%	4.03%

11.5%，但高端Disk WinMark成绩却降低了4.3%，最大与最小传输率差别不大，CPU占用率则降低了38%，总体来说UA-66还是将性能提升了（若将昆腾的QM313000CR与QM312700EX相对比，似乎性能提升得更明显，不过它们并不是同一系列的）。我想如果换用PB13系列中的最大容量MPD3173AT来进行测试，效能的提升幅度肯定会更大。另外，台湾的Computer DIY杂志较早时曾经使用过技嘉公司（GIGABYTE）的5SMM主板（SiS 530芯片组）和AMD K6-2 300处理器对WD AC28400硬盘进行了测试，测试中使用了矽统和Windows 98自带的驱动程序，表4就是对比测试的结果，谨供参考。

表 4

测试项目 \ 驱动程序	矽统提供	Win 98自带	提升幅度
商用Disk WinMark 99 (KB/s)	2030	1950	4.1%
高端Disk WinMark 99 (KB/s)	6920	5930	16.69%

从表中可以看出当使用矽统提供的驱动程序时，硬盘的性能表现要好一些。由于矽统的SiS 620使用了与SiS 530相同的UA-66核心电路，因此大家也可以参考上面这些数据来预测一下SiS 620主板的磁盘性能表现。但与表2相比，似乎矽统芯片组对UA-66的支持不如威盛的好，因为表2中的成绩是在使用还是比AC28400更老的AC26400硬盘时得到的。如果使用较新的AC28400，可能威盛的成绩会更好。

三、我们应该怎样选择

如果你想在UA-33中寻找升级的目标，那么就本次测试而言，迈拓的DMP-5120系列应该是最佳的选择，虽然是UA-33硬盘，但它所具备的性能则是当前许多UA-66硬盘所无法比拟的。对于UA-66，相信是否需要升级已是众多玩家所争论的话题。通过上文的分析，UA-66硬盘在性能上确实有一定的提高，而且与同一容量同一转速的UA-33硬盘相比，在价格上也几乎没有变化。希望本文所提供的有关数据能给你的选购提供一定的参考。不过，我个人的看法是，现在还不宜选择UA-66，除了需要更换主板的不便外，原因有两个。

第一，大家都清楚任何一种新技术产品都不是在刚推出时就已很完善了，UA-33经过了几代产品才得以发扬光大，如果将最早出现的UA-33硬盘与最新的UA-33硬盘相比较，你就能发现性能上的巨大差异。同样，UA-66也要有这样一个过程，但我相信这个过程肯定会比UA-33短，毕竟技术上的改动并不多。就目前的情况来说，UA-66硬盘的主要问题是在UA-66模式下，硬盘的数据传输曲线与UA-33相比还不是很稳定，锯齿现象比较明显，这主要是因为驱动程序与UA-66控制系统之间协调得不够好，如果做进一步优化，Disk WinMark成绩肯定还会有较大幅度的提高，但这需要时间。

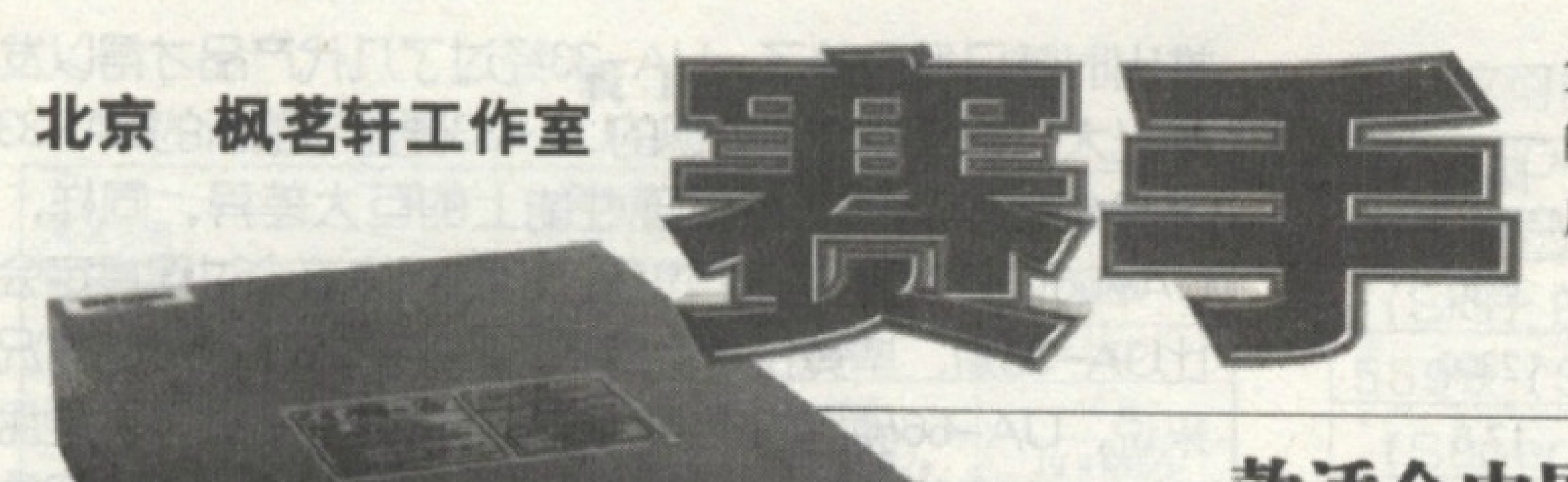
第二，目前支持UA-66的SiS 530、SiS 620以及MVP4芯片组都是集成显示卡的产品，因此使用它们的主板不会有较高的整体性能。新Apollo Pro 693虽然"纯洁"，但与440BX相比，在某些方面仍有明显的差距，大多数发烧友很难瞧上眼。唯一让人寄予厚望的是使用新MVP3芯片组的主板，配合K6III-450，整体性能肯定不次于PentiumIII-500的系统，可到本文截稿时仍未见有产品上市，而且它所集成的音频电路也多少让想追求更高级音响效果的人感到有些别扭。我认为，当Intel推出不整合其他功能的820芯片组时，才是UA-66走向成熟、兴旺的开始，那时用户们也将有机会把各方面性能（视频、音频效果与速度）进行完美地统一。

当然，以上只是我个人的观点，如果你对我所看重的问题并不在意，完全可以按照自己的想法去做，有兴趣的话也欢迎来信交流，我的E-Mail：bj_zxm@yahoo.com。但如果哪天后悔了，可不要怪我没有事先提醒你哟。

赛手

——一款适合中国玩家的光驱

北京 枫茗轩工作室



前两天，陪伴我在沙场中征战一年多的"宝马良驹"——光驱，终于寿终正寝了。心疼之余，突然想起没了它还真不行，这两天正在猛攻《巴尔度之门》，没光驱可怎么玩。情急之下，立刻开始向周围的朋友们打探，买什么样的光驱比较合适。一位做整机的朋友给我拿过来一台光驱，他告诉我说，这台光驱主要作OEM用，目前市面上还见不到，得过些日子才有零售。所以让我尝尝鲜，先用一下试试，要是不好用再还给他。我心想，还有这么好的事，那就让它和我的烂盘们比试比试吧。

望着桔黄色包装盒上的商标——"赛手"，生产厂家——广宇科技股份有限公司，怎么从来没听说过？我打开包装，将里面的光驱拿出来，只见面版上赫然写着"40 MAX"，原来又是一台40速的，看来现在的流行趋势的确是以40速为主了。不管它，先装上去再说。我把以前光驱的"尸体"卸下来，一番捣鼓后，将这位"赛手"端然请到了我的主机上。OK，下面开始"体检"。

一开机，自检成功，的确是40速的，而且还支持Ultra DMA/33。进入Win 98后，测试开始。首先是测试光驱的声音，我方出场的是正版的FIFA 99，当光盘转起来后，我仔细听了一下声音，还算说得过去，虽然比我以前的24速要响一些，不过比市面上其它几款40速可要小不少，这一点主要归功于它的DSS（双悬浮减震系统）。接下来CD-R，它们分别是蓝盘、绿盘和金盘，我以前的光驱似乎比较"贪财"，只能读出金盘，对蓝、绿色的盘十分挑剔。不过"赛手"还真不一样，统统Pass，而且速度也不比读普通盘慢多少。然后可就是专业级人物"WINBENCH 98"和"CD WINBENCH 99"出场了（测试环境：Intel赛扬300A，GA686BX主板，128兆内存，测试三次取平均值），测试结果见下表。

此外，我还用其它的软件测出它的缓存是128KB，平均转速8350转/分，速度因子：平均30.6，范围（18.1-40.4）。嗯，总体上还算不错。接下来是实战，我用它跑了5个小时的《柏德之门》和《大地传说3》，要知道这两个游戏可是最能考验光驱的综合实力的，结果一点问题也没有，读盘速度快且状态非常稳定。最后一步就是测试烂盘的读盘能力了，虽然有些心疼，但是为了测试"赛手"的真实水平，我还是将我那几张"光驱测试盘"拿了出来。经过一番真刀真枪的大战后，我惊奇地发现竟然只有一张盘没有读出来（我以前那台24速的可只能读出其中的一张盘），怎么这么厉害？

对一台光驱来说，有两个方面的性能最为重要，一个是稳定性，另一个就是纠错能力。稳定性自不用说，各个品牌的光驱都差不多。但纠错能力可就大不相同了，同一品牌的光驱可能由于产地的不同都会大相径庭。那么一台光驱的纠错能力是由什么决定的呢？首先是PCB板和Firmware芯片，这两个部分将决定光驱对盘的识别能力。PCB板就是光驱中的电路板，而Firmware芯片就是光驱的BIOS，广宇公司在制造"赛手"的时候，特地针对大陆地区盘片的特点（主要是制作标准不规范以及后期对光盘的保护不够）重新设计了PCB板并重写了Firmware芯片，从而让"赛手"更加适应大陆玩家们的需要。另外，"赛手"在纠错方面还有一个非常出色的特点。一般光驱在纠错时，都采用降速这一手段，"赛手"也不例外。它在降速时的特点很独特，采用每4速为一阶，从40速到4速共降8阶，而且每阶分为3个纠错关卡。因此，"赛手"实际上共有8×3=24级纠错，这就是它为什么纠错能力这样强大的原因之一。另一方面，"赛手"还采用了"学习系统"（Learning System），这一系统也是针对识别烂盘而设计的。一般的烂盘读不出来，主要是由于划伤和低反射，而具有学习系统的光驱在第一次读盘时，便将这一张盘的特性读出，然后将专门对其特性进行优化的方式数据写入光驱的Cache，然后在光盘的读取过程中都按照优化的方式来进行读取。这样一来，不仅能大大提高对整张光盘的识别，还能够减少读盘的时间。

有了"赛手"，诸位以后就不用为自己的光驱读不出盘而大动肝火了，你们就高高兴兴地玩游戏吧。

WINBENCH 98结果		CD WINBENCH 99结果	
CD-ROM inMark 98	1880	CD-ROM WinMark 99	1690
CD-ROM平均寻道时间	84.7ms	CD-ROM平均寻道时间	82.3ms
CD-ROM传输速率（内圈/外圈）	3100KB/s 6040KB/s	CD-ROM传输速率（内圈/外圈）	3100KB/s 5800KB/s
CPU占用率	6.70%	CPU占用率	4.90%



广西 阿东

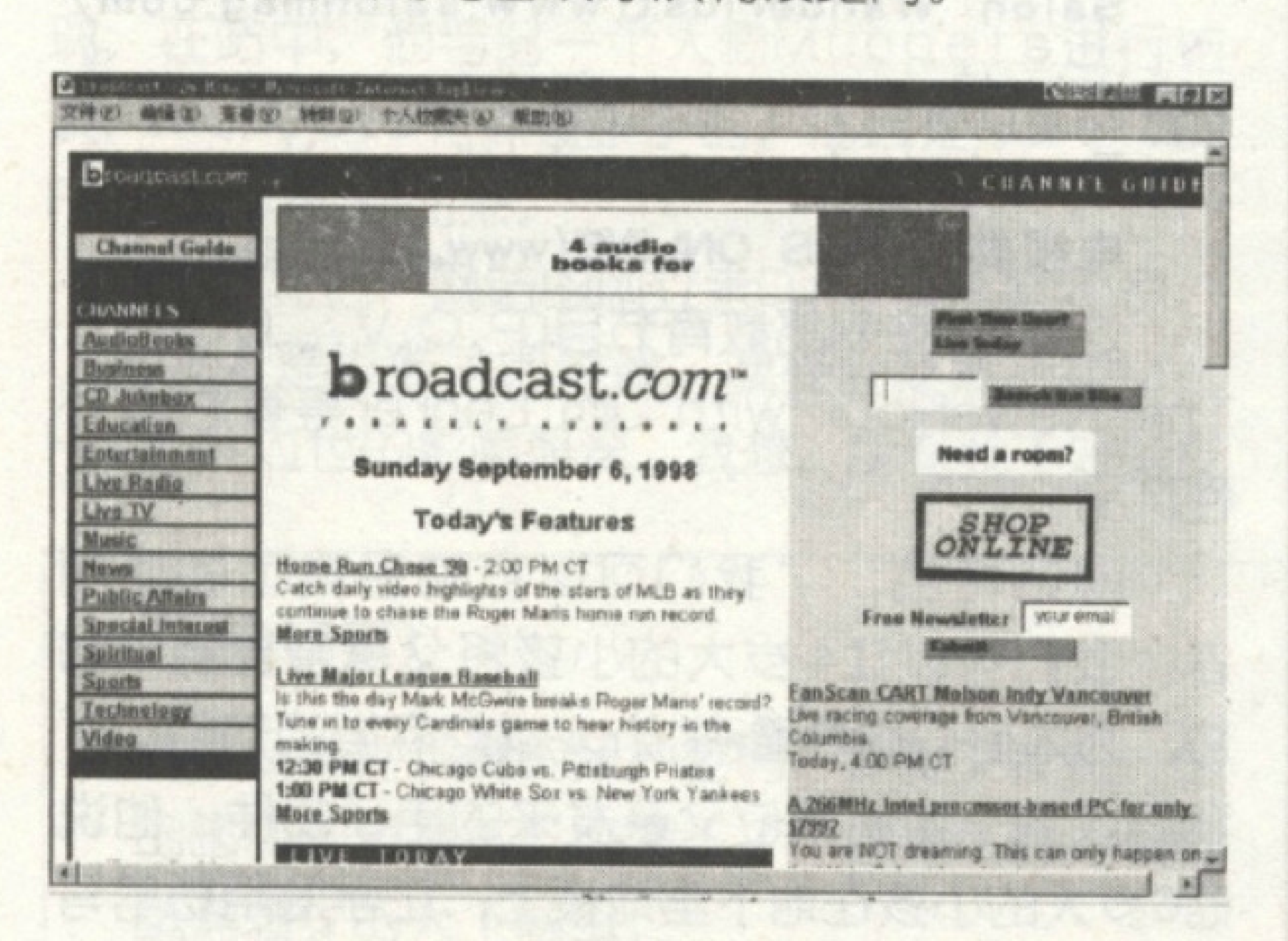
广播电台类

AUDIONET (audionet.com)

这是一个通过Real Player，传送音乐、体育的线上广播网络。

网站特色：“比起任何其他从事于这项服务的公司来，AudioNet向网络上的多媒体观众，传送更多现场、任选的声音与视频广播。”

最引人注目的内容：“广播与体育是最受欢迎的了，大多数AudioNet的听众都无法从他们的办公大楼，收到他们最喜欢的当地广播电台的讯号。许多学院里的学生与运动迷居住的地方，都离他们最喜欢的电台或球队有段距离。”



audionet.com

被提名者：

Antique Radios Online (www.antiqueradios.com)

DigiBand Radio(www.digiband.com)

The Art Bell Web Site(www.artbell.com)

Uncle Ricky's Reel Top 40 Repository (www.reelradio.com)

科学类获奖网站 EXPLORATORIUM：EXPLORANET(www.exploratorium.edu)

这是自然科学与生活科学、艺术及视觉方面的线上展示场。

网站特色：“我们是Exploratorium Museum(位于San Francisco)的延伸体，呈现了相关的信息与事物，可供人们尝试与执行，并可独自实验与学习…，您可以把它想象成一间没有隔间的展览馆。”

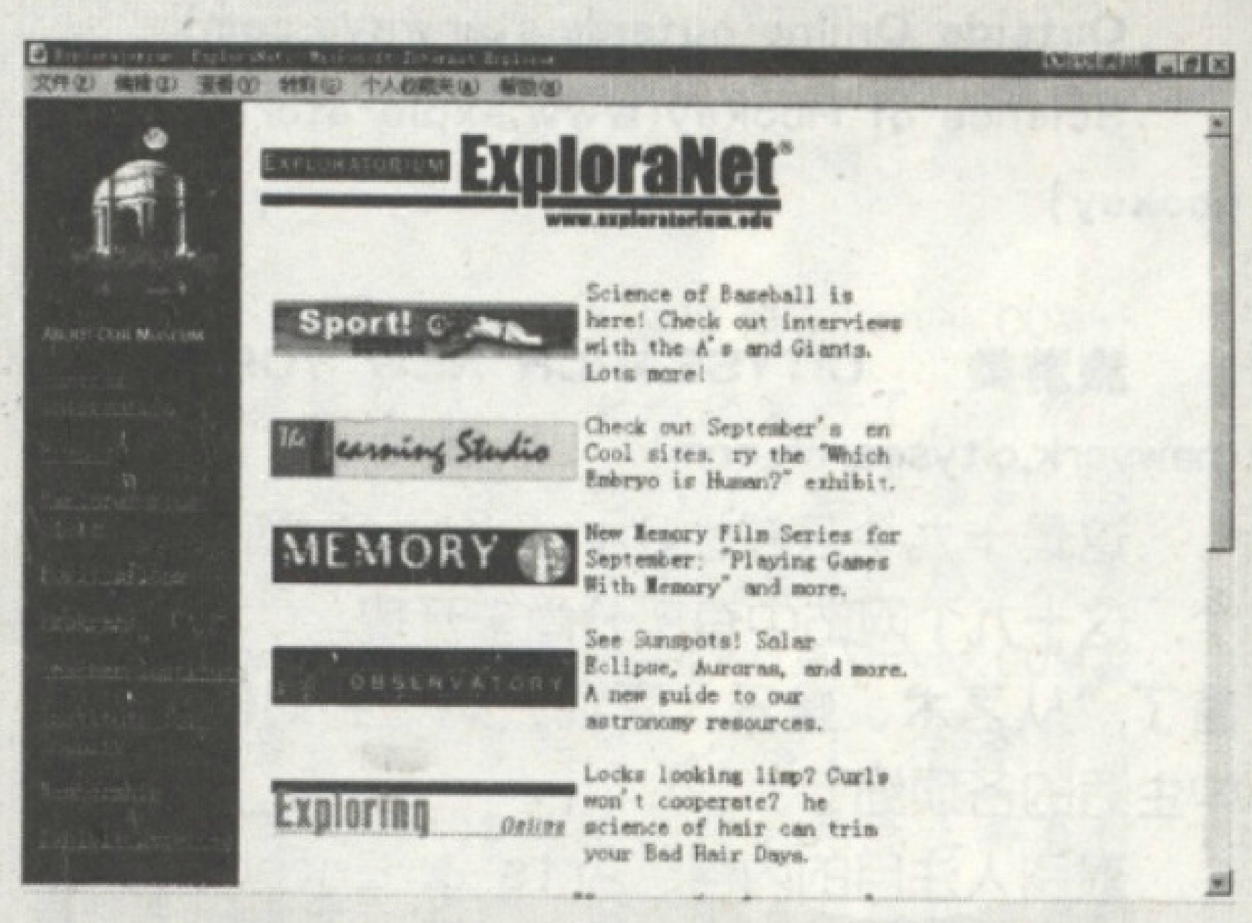
被提名者：

IBM Patent Server patent (womplex.ibm.com)

Mars Pathfinder Mission mpf (www.jpi.nasa.gov/default1.html)

Paleontology Without Walls (www.ucmp.berkeley.edu/exhibits.html)

Scientific American(www.sciam.com)



www.exploratorium.edu

体育类 CBS SPORTSLINE (www.sportsline.com)

这是一个免费的网站(另外也有一些会员区的内容)，专注于体育信息、娱乐以及商品的提供。内容除了基本的棒球、篮球、足球及曲棍球外，也有板球、足球及其他非主流的主题。

网站特色：“苹果电脑可能从车库开始；我们则是在四年前从饭店的大厅起家，这家饭店在佛罗里达州Fort Lauderdale的Westin。”

最引人注目的内容：“现在发生什么：分数、新闻、闲聊、专栏。”



www.sportsline.com

被提名者：

Charged(www.charged.com)

ESPN SportsZone(www.sportszone.com)

Outside Online(outside.starwave.com)

Science of Hockey(www.exploratorium.edu/hockey)

旅游类　CITYSEARCH NEW YORK CITY (newyork.citysearch.com)

这是十九个区域性CitySearch网站中的一个，这十九个网站中有部分尚未开放，CSNYC涵盖了“从艺术、娱乐、吃饭、购物到如何在城市中生活的各项细节。”

最引人注目的内容：Arts & Entertainent是最受欢迎的内容，包括音乐、电影、艺廊以及博物馆，“这些真的是我们网站的核心。”Restaurants & Bars也持续维持了相当高的上网率。



newyork.citysearch.com

被提名者：

Lonely Planet Online(www.lonelyplanet.com)

Preview Travel(www.previewtravel.com)

Salon Wanderlust(www.salonmag.com/wanderlust)

Travelocity(www.travelocity.com)

电视类　PBS ONLINE(www.pbs.org)

这是PBS网络教育节目(P.O.V.、Nova, The NewsHour with Jim Lehrer等等)的互补性产品。

网站特色：“我们可以打动各类型的使用者。我们可以让4岁大的小孩将父母亲拉到电脑边，因为他们想要看Arthur或芝麻街的节目…。我们收到一封由某位父亲发来的电子邮件，他说他6岁大的小孩在地下室地板上，正学着用粉笔写www.pbs.org…。我们也从较年长的市民那儿听



www.pbs.org

到他们正在购买调制调解器，要连上Online NewsHour的节目。”

被提名者：

Gist TV Listings(www.thegist.com)

NBC(www.nbc.com)

Sci-Fi Channel: The Dominion (www.scifi.com)

TV Guide Entertainment Network (www.tvguide.com)

妙人妙事类 BERT IS EVIL! (fractalcow.com/bert)

这个网站中有两个主要的人物，其中一个是芝麻街中的角色Bert，不过他的相片经过网主的修饰，以半开玩笑且有些许讽刺意味的方式呈现，在站中，他与另一个人物Muppets进行访谈，Muppets有点傻乎乎的，而且是从Bert的FBI档案中剪辑而来。

网站特色：网站的创立者Dino Ignacio说："当我还是小孩子的时候，我受到芝麻街中Mr. Hooper过世的影响很深。我想，所有我不好的发展与心理调适的不当，都可以与这件事发生关系…。我想要知道的是，我是否能对孩童时期产生的对世界的观点予以改变。"



fractalcow.com/bert

被提名者：

Blair(www.blairmag.com)

Museum of Dirt(www.planet.com/dirtweb/dirt.html)

The Crash Site(www.crashsite.com)

The Onion(www.theonion.com)

(上接37页)

地址及邮件列表的保护密码，点提交按钮，您的邮件列表基本已经完工了，这太体贴对表格腻味透了的天下网虫。

3、随后您马上可以在后面出现的页面中输入您的密码来开始配置您的邮件列表。（不妨把此页BookMark一下，因为以后您都得从这里登录及管理您的列表。）

4、最后出现的配置页面同ListBot的相比也简单得多，您可以设置好邮件列表订阅页面的文字说明，背景颜色（支持Html格式）等等，然后把它告诉您的订阅页面的地址做个链接放到您的主页上，就可让天下网友成为您的邮件订户，它同时也提供了一段直接可嵌入您主页的Html代码。您管理订户资料或发送邮件列表同样在这个白底黑字的页面上，下方的几个按钮就是完成这些任务的，在如今页面越做越花的年代Server.COM的网页看了真叫人清心润目。

总体说来，ListBot专业多能，Server.COM朴实简易，具体找哪个，就看您爱好了。当然，邮件列表开张后，要使您的订户越来越多，内在质量的重要性不用多说了。对了，您每次发送给订户的邮件里都会被ListBot或Server.COM嵌入几条广告，这个可能您也习惯了，如果您特别反感且有足够的$的话，两个站点上都有付费的类似服务。此外，两个站点提供给订户的权力也很大，他们可以随时按要求退出您的邮件列表的权利（这一点提醒您要把自己的Mail Listing办好了，免得弄到最后一副凄凉景象）。

邮件列表自己办

● 江苏 任良

中国的网民一年间又翻了一番，几年前还如科幻小说般的Internet就这么自然地走进了我们的生活。邮件列表(Mailing list)，作为网络带给我们的一份超级信息快餐，许多朋友都对它情有独钟。每次花不多的时间，读一读送到信箱里的一份份免费的邮件列表，就可以了解天下风云，知晓业界动态。如上海索易、广州网易等，其邮件列表（也被称为电子杂志）每天的发行量都在几万的数目，可见其受欢迎程度。

现代社会崇尚DIY，Mailing list也可以DIY，自己也可以申请一块耕耘来操持。您可以不断地把自己的生活随想、电脑使用心得与您的列表用户分享。个人毕竟势单力薄，自己每天用专门的邮件服务器手工发送好象不大现实，好在现在网上有的是专门帮您开办“编辑部”的站点，您只要按要求填几项内容，您的“编辑部”及“发行部”就可以开始运作了，所有订户的信息管理包括以后邮件的发送，都毋须不用您操心。如果您有点心动的话，就与我一起上路吧!

网上提供个人免费邮件列表服务的站点不少，这里我给大家介绍两个，一个是有名的ListBot ，另一个是Server.COM提供的。



一、ListBot 站点

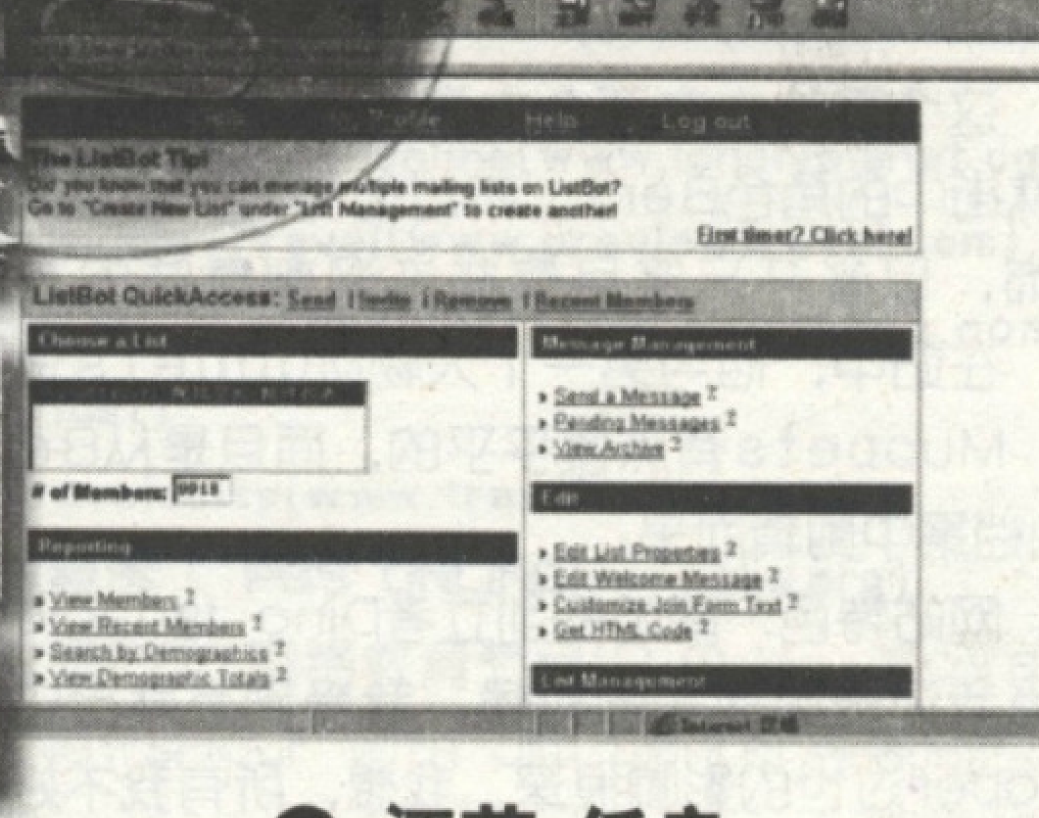
http://www.listbot.com

ListBot的邮件列表由于功能众多，界面友好，所以深受国内网虫的厚爱。

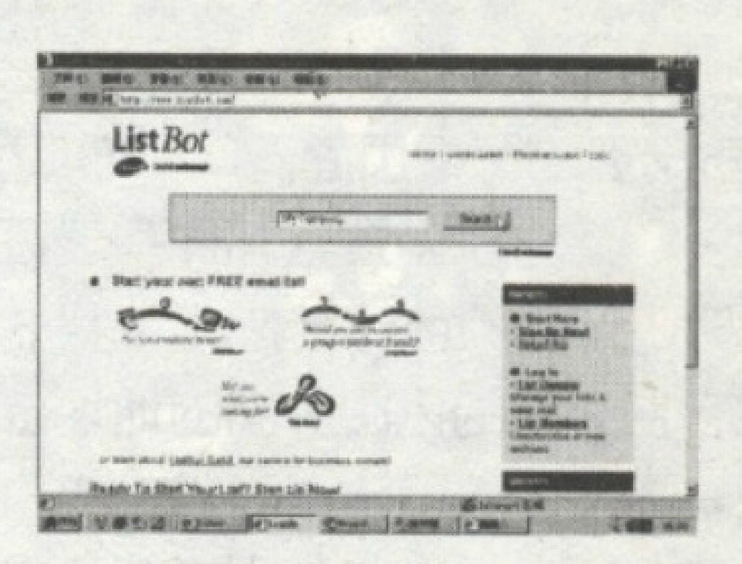
1、 用浏览器连到ListBot的主页，**[如图一]**

2、 在页面下方找到写着[I Agree to these Terms - I'm ready to to sign up]的按钮，上面是一个服务的协议，如果您没有什么异议的话，就按下那个按钮开始您的申请。

3、 接下来是要您填写一张个人的信息表，就象申请Free Mail一样。注意，它上面要的E-mail地址自己填了以后万望记住，因为以后就靠这个查看或修改您在ListBot上的资料或设置。填完后按[Continue]继续。



4、在随后出现的那张表格上填上您的List ID，相当于邮件代号，这就象您的电子信箱的用户名一般对您的邮件列表起标识作用，后面几项分别是您的邮件列表的名称（Name of List），关于您的邮件列表的简要描述(Short Description of list)，还有您的主页地址(URL of Homepage，有的话也不妨

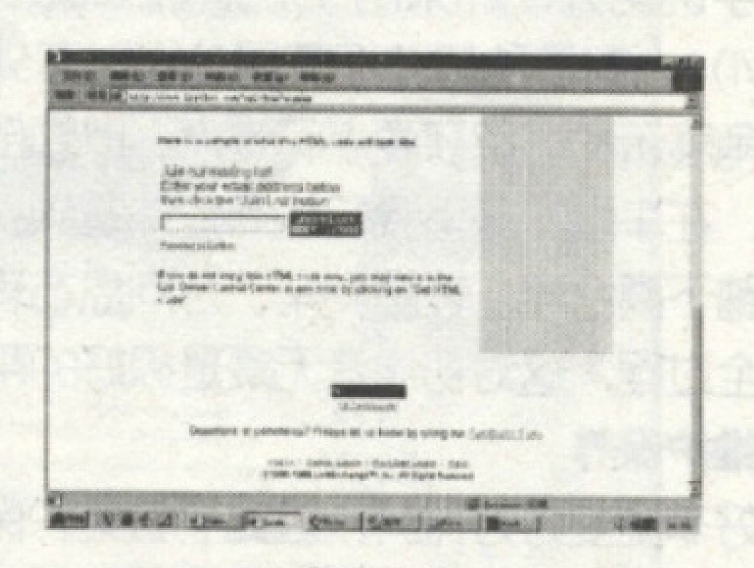


[图一]

填上）。关键的List Type里要选好您所要建的邮件列表的类型，总共分三类，一是Announcement List，即我们普通见的那一种，用于发布信息；二是Discussion List，即象讨论组形式，您的邮件订户可以任意向该邮件列表的所有用户发布信息；第三个是Moderated List，与第二个不同之处是邮件组其他用户如果想向整个邮件组发信必须先通过您的确认。在您没有把ListBot玩熟之前，建议选用第一个即最普通的Announcement List。

5、下面要您选择的是用户加入您的列表之前需要回答的问题，如果您需要了解关于您的订户的信息（如性别，国籍等）就选一些，建议您不要选得太多，以免这么多问题把想订列表的网友吓跑了。

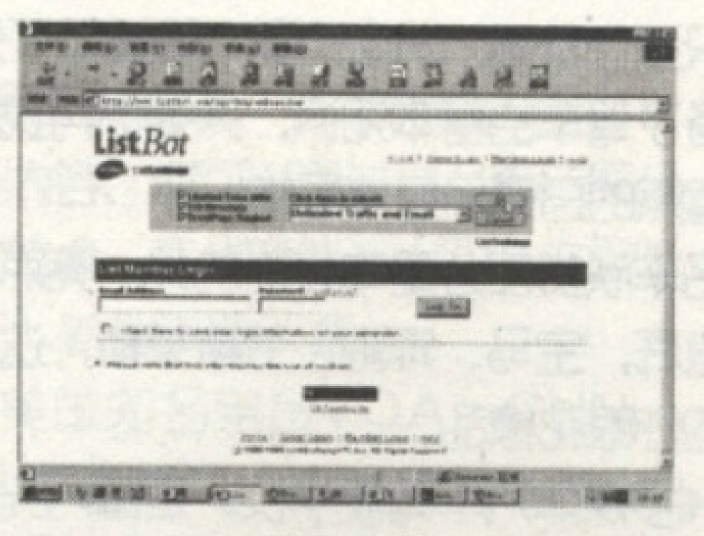
6、填完以后，按[Create New List]，如果不出意外的话，ListBot会告诉您申请成功，并会给您一段Html代码，把它放到您主页的显著位置后，您的个人邮件列表就开张了。**[如图二]**以后访问您主页的网友只要在里面填上E-mail地址，ListBot就会把他（她）自动加入您的邮件列表的订户群中。



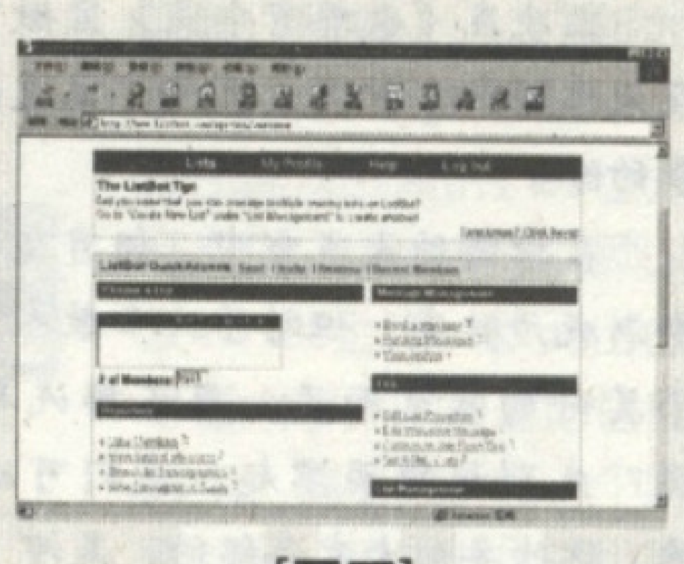
[图二]

7、发送邮件列表方法：

ListBot提供多种方法帮您发送列表（详见主页说明）。当您精心策划好第一期邮件列表以后，就可以登录到List Bot站点上，**[如图三]**。点Owner Login并输入您的邮件地址及密码进入您的邮件列表控制面板**[如图四]**。您可以在里面增删、查看您的邮件列表用户、发送新邮件列表等等，各种功能应有尽有。而如果最初List Bot给您的Html代码丢了的话，也可以在这里找回。



[图三]



[图四]

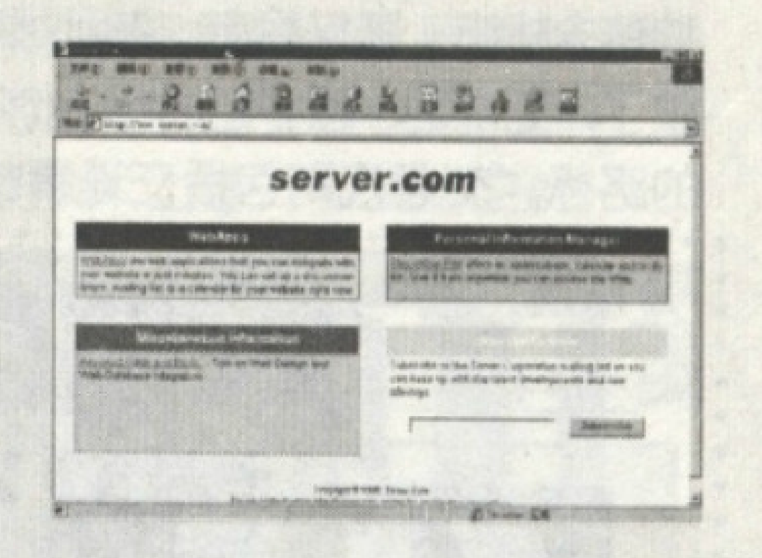
其实整个过程并不困难，跟申请一个Free Web Mail工作量差不多。如果您性子急，又觉得List Bot提供的功能太繁琐的话，不妨试试下面介绍的Server.COM上提供的简易个人免费邮件列表。

二、Server.COM 站点

http://www.server.com

与ListBot截然不同的是其站点的网页几乎找不到一幅图片，自然浏览速度快了不少。该站点对一直玩个人主页的网友一定不会陌生，上面众多的免费CGI程序让主页大大增辉，Server.COM同样提供了免费的个人邮件列表服务，功能稍弱，但申请却方便许多。

1、用浏览器连到Server.COM的主页，见**[图五]**，点[WebApps]进入Web应用程序的页面，并在上面找到“Create your own mailing list”的超链接开始申请个人邮件列表。



[图五]

2、随后填上您的邮件列表的名称，您的邮件

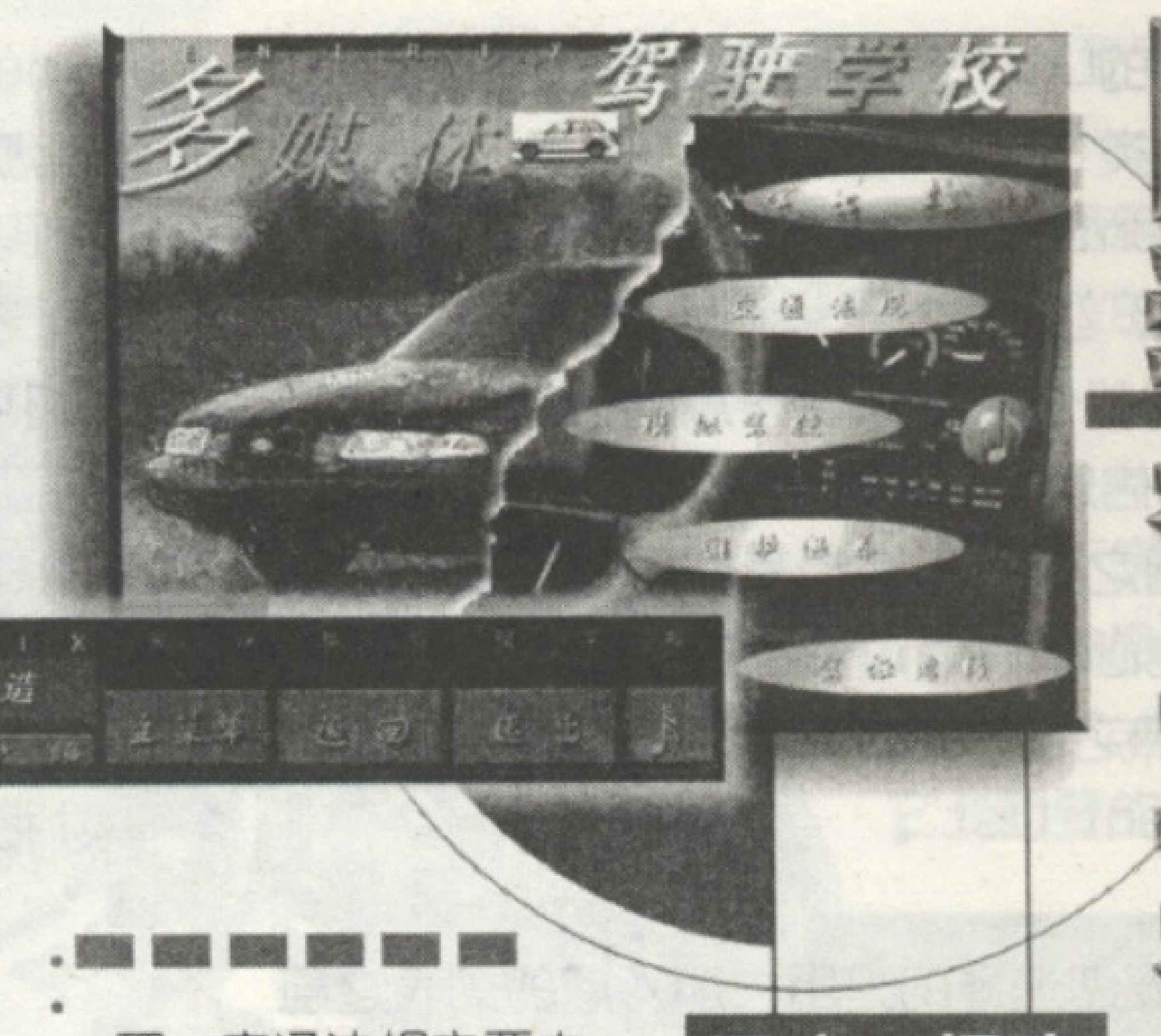
（下转35页）

圆我驾车梦——多媒体汽车驾驶学校

辽宁 杨森

上次在《我想有个家》里做了回房子梦，现在又来做驾车梦了。天啊，难道我这辈子只有做梦的份了？

在中国的大城市中，拥有属于自己的轿车已渐渐成为时尚。但对于大多数人来说，这还只是个美好的愿望而已。想了解汽车吗，想学开车吗？先别抱怨买不起，我们可以在电脑上圆梦嘛。这次要向大家介绍的，是河南先博多媒体技术有限公司制作的《多媒体汽车驾驶学校》。该光盘图文并茂，系统而详细地介绍了汽车的构造、维护保养知识、汽车驾驶技术、交通法规、交通标志等内容。



光盘的主界面制作很具水准，色彩和背景音乐现代感鲜明，给我的第一印象非常不错。光盘内容分为五大部分：汽车构造、交通法规、模拟驾驶、维护保养和驾证考核。主界面上还有帮助信息按钮、名车欣赏和背景音乐开关。

汽车构造

想学开车当然得首先对汽车的机械构造有简单的了解啦。在汽车构造里有对发动机、照明系统、操纵系统、底盘的详细图示说明，在图上都标注了关键器件的部位。由于文字说明的成分较少，想完全看懂这些图不仅需要耐心，还要有一定的基础才行。不过对于我们大多数人来说，对汽车构造有简单的认识就可以了。

交通法规

对交通法规的介绍分成交通标志和交通规则两部分。开车上路就必须懂得各种道路标志的含义，不然罚单就是难免的啦。在交通标志里对各种禁令标志、警告标志、指示标志、指路标志都做了详细说明，看了它后相信你不会再有看不懂的路标。交通规则包括交通事故现场急救与处理、交通法规主要内容、交通违章三方面，它们都来自于国务院1988年颁布的《中华人民共和国道路交通管理条理》，是全国通用的行政法规，是学习驾车人必须掌握的内容。



模拟驾驶

这是本光盘最为精彩和引人注目的部分。它除了把驾驶技术分为一般道路驾驶、复杂道路驾驶、特殊道路驾驶三部分，对共22种驾驶技术进行了标准动作的文字说明外，还采用了虚拟现实技术的三维动画（AVI），对每种驾驶细节都分别以车外、车内不同的视角展示和讲解了要点和难点。以顺倒车结合掉头为例，在车内视图里我们能清楚地看到换低速档、左转、踏下离合器、轻踏刹车、方向盘右转等一系列操作的全过程，这对初学者无疑是极好的帮助。

维护保养

好车更要好好保养，因此学会维护保养也是每个学车者都必要的。车的保养分为例行保养、登记保养、走合期保养、换季保养、停驶保养等，本光盘在这个部分中首次加入了语音讲解。

驾证考核

学得差不多了吧，现在该检查一下你的学习成绩了。只要你能通过9道试题，就获得了先博的驾驶执照，说明你已具备了驾车的基本知识，只要你再找部车子勤加练习，离真正获得驾照的日子已经不远啦！

名车欣赏部分是本光盘的又一亮点。在这里世界各种名牌车尽收眼底，宝马、奔驰、劳斯莱斯，这么多的照片一定会令身为车迷的你眼花缭乱。

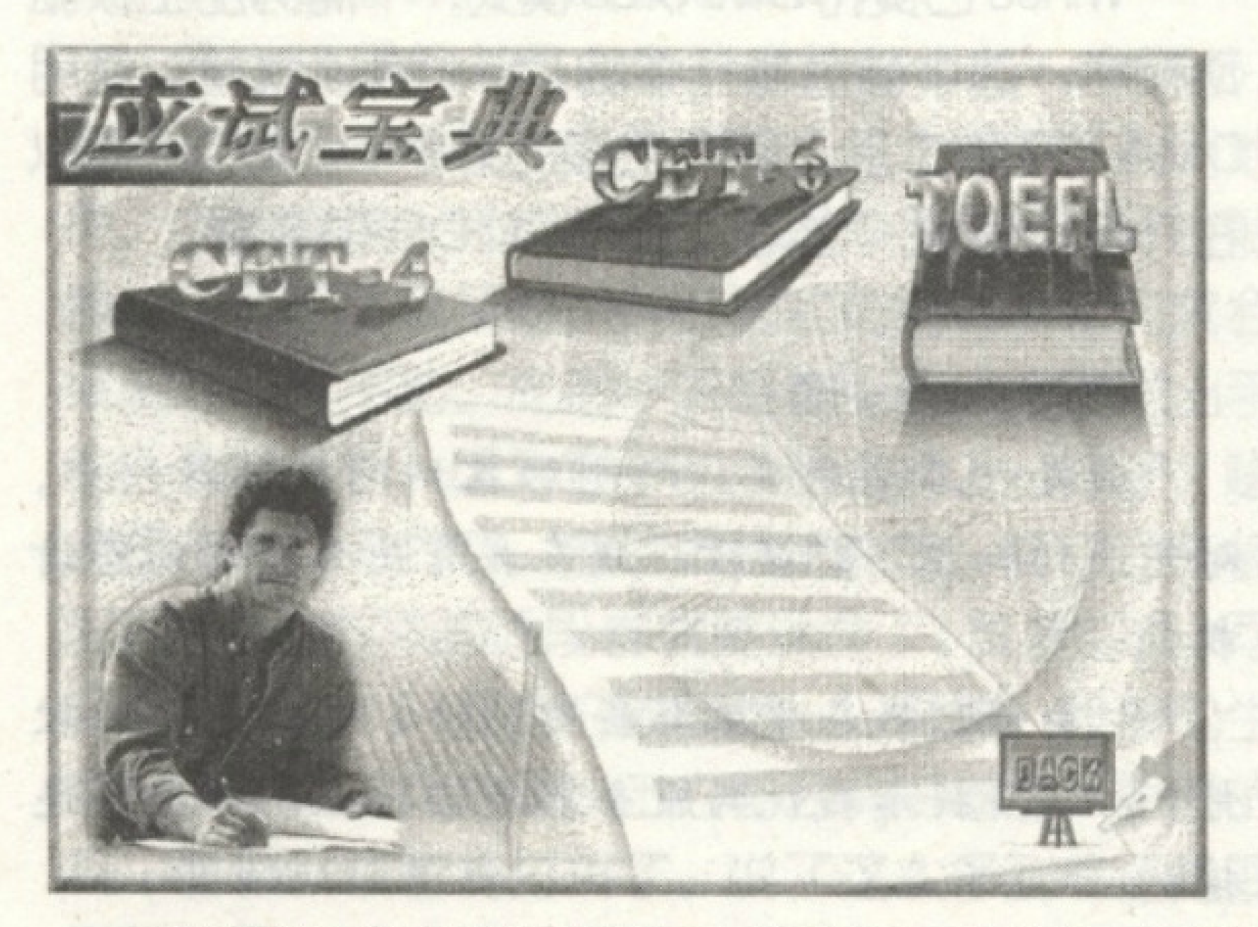
《多媒体汽车驾驶学校》是国内光盘制作界首次开发驾驶教学这一题材。虽然内涵尚显简单，也反映出制作的投入不够，但这种大胆的尝试和光盘中表现出的一些创新意识值得赞赏。



北京 伊莲

众所周知，学习英语对大多数人来说是为了进行思想的交流，而非要对其进行学术研究。所以，口头对话是学习英语的主要目的之一。而听力就是英语实际应用的关键。

《听霸II》以丰富详实的内容、新颖独特的题材、完美的交互学习方法、精美流畅的画面，一定能助您突破英语学习的障碍。



《听霸II》突出的优点就是内容广泛，由六个各具特色的单元构成：

应试宝典分为学习篇和实战篇。学习篇包括题目、原文、答案、注释等许多内容，您可以通过学习篇仔细分析题型，熟悉听力题目的特点。实战篇精选出四、六级听力仿真题各30套，TOEFL新型试题25套。

新闻聚焦：汇集了美国知名电台VOA、CNN、CBS的新闻节目，包括慢速新闻、快速新闻各700余篇，以适合不同层次的学习者的需求。

精品赏析：全部采用英美原版录音，内容新颖独特，涵盖范围广，包括社会、政治、经济、文化、影视、体育、科技、人文等8大项，诸如：克林顿访华、比尔盖茨的演讲、98世界杯实况、NBA赛季回顾以及WIN98上市，欧元出台等重大事件的报道均包含其中。精品赏析将一个异彩纷呈，热闹非凡的世界呈现于您眼前。

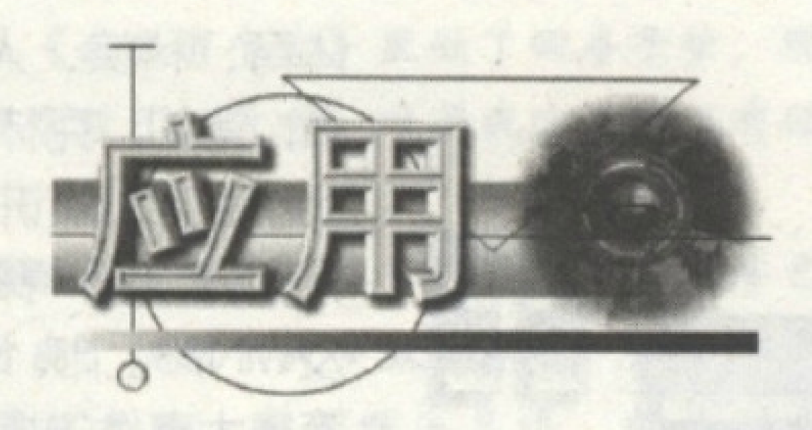
名歌金曲：金曲回顾让您重温经久不衰的老歌，您会在熟悉的旋律中不知不觉的提高听力，其中的歌手小资料提供了歌手的成长经历、代表作品等内容，流行旋律精选了大量正风靡歌坛的流行歌曲。100首经典名曲，100幅充满诗情的画卷。

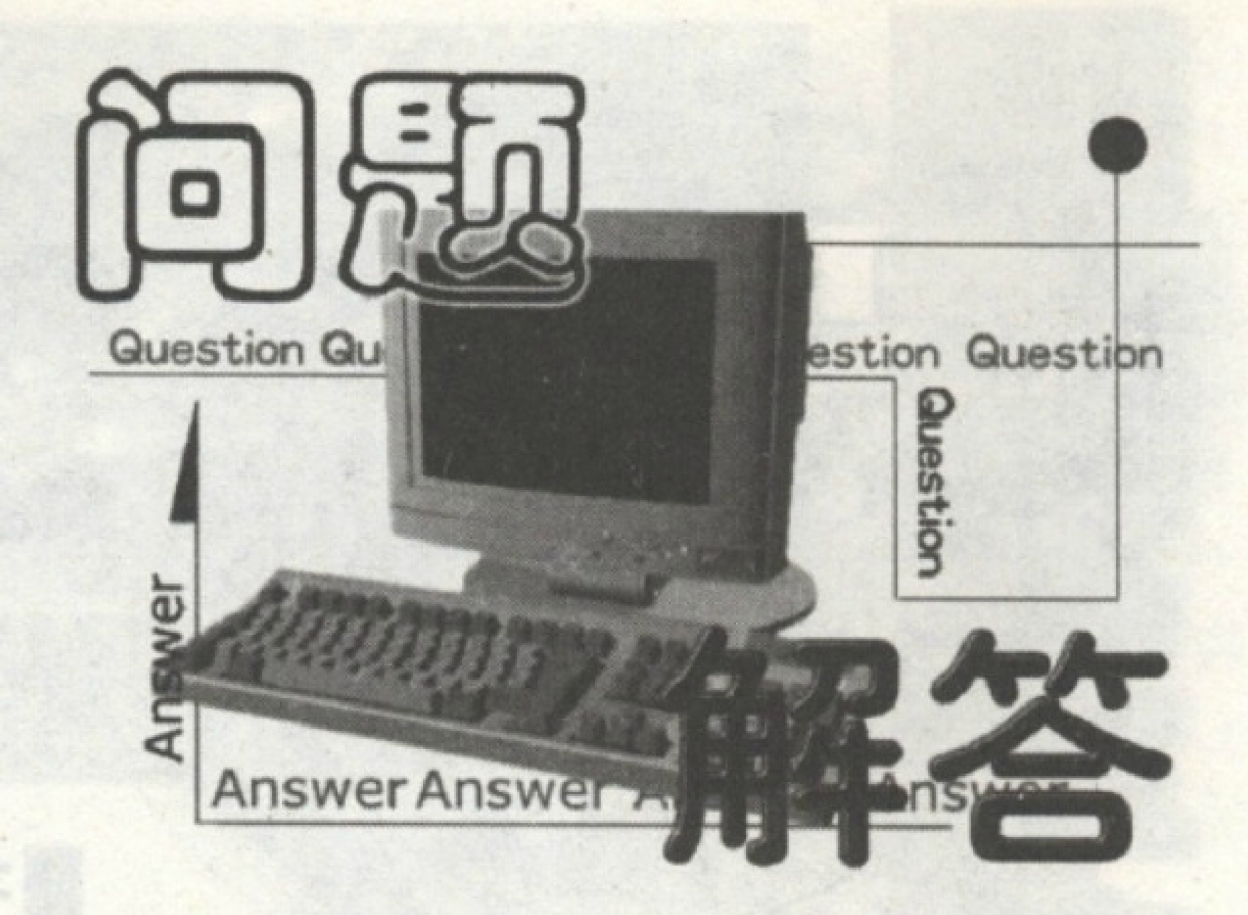
电影精选：本部分包括10部最新的奥斯卡获奖影片的精彩片断，大牌明星的精彩演绎，让您再一次领略明星风采。标准的美式英语对白中，有简洁的俚语和俗语。优美的文学语句，或朴实，或激昂，或哀惋，或慢，或快，触及生活中各个角落，全面提高您的听力培养您的语感。

视听园地：数10段精彩绝伦的电视节目，包括：精品广告，极富诱导性的广告语简洁明快；电影精粹，其中精彩片断令人倍感轻松。审案实录，从中可以了解美国的法庭审案过程；时尚综艺，欣赏现场解说的时装表演令人赏心悦目，从中可以感受美的升华，还有脱口秀中地道的美国式幽默更是使人忍俊不禁。视听园地让您感受到美国的人生百态，直接体验语言文化的精髓。

《听霸II》的界面美观，操作十分友好，您可以自由的使用它提供的各项功能，譬如，显现/屏蔽英文原文、中文翻译，随意选择您想听的部分，在线有声词典既能扩大您的词汇量，又能给您提供标准的发音，界面结构清晰明了，充分体现了智能化、人性化的教学风格。另外，强大的兼容性和自动运行的技术让用户再无后顾之忧。







读者 tany 问：

我有一块中凌 Voodoo 卡，安装后在运行某些 3D 游戏时会死机，比如SPEED 3及未来战警，但在运行上帝也疯狂时却可以，只在画面上会出现竖行的虚线，请问是什么原因？

机器配置：赛扬 266/EP-61LXA-M 主板/i740 显卡

北京读者答：

请你安装 Voodoo 卡的最新驱动程序，另外检查一下你的系统是否正常。我使用的同样是中凌 Voodoo 卡，却未发现上述问题。

读者 panbj 问：

小弟最近新购一电脑，配置为 Intel 赛扬 300A，磐英 BX3，VOODOO BANSHEE，帝盟 S90，PC-100 SDRAM，三星 510B 彩显。安装 WINDOWS98 后，经常出现非法操作现象，而且不时死机。我把CPU从450跳回300还是经常出现上述情况。不知原因何在，还请各位高手指点一二，不"甚"感激！

北京读者答：

请检查一下所有硬件的驱动程序是否全部正确安装，另外重点检查你所用的内存条有无问题，Windows 的非法操作经常是由于内存条质量不佳或接触不良所引起的。

读者李欣问：

我的 DOS6.22 一直留在硬盘上。以前我用 Win95 的时候，用 F8 键再选择最后一项或用 F4 键都可以引导 DOS6.22。但是现在我正在使用 Win98，用 F8 键和 F4 键都不能引导 Dos6.22，是什么原因？能否请您教教我在Win98 下如何引导 DOS 6.22（这对我很重要）。

北京读者答：

Windows98 已取消了对多重启动的支持，因此在 Win98 下已无法引导出原来的 DOS 6.22 了，如果你必须保留 DOS 6.22 的话或者退回去使用 Windows 95，或者使用诸如 System Commander、OS/2 Warp 双 C 盘技术之类的多重引导软件。

读者力问：

我的硬盘（Fireball EX 6.4G）怎样才能用DMA/33模式？听说在 Win98 里得加主板驱动程序（我的主板是微星 6163，CPU Celeron 300A 64M 内存），系统里的硬盘属性选项怎样才能出现 DMA/33 的小框框？还有请问 6163 主板的 Cache 是多少？

北京读者答：

Win98 已支持 DMA/33 模式，不需另加主板驱动程序，选中硬盘属性中的 DMA 选项就可以使用 DMA/33 模式了。6163 主板的 Cache 大小你可以在开机时看到，也可以进入 CMOS 中查看。

读者 Jacky 问：

我是一名高中生，刚刚加入到网民的行列中，对网上的知识了解甚少，现在我有几个问题向您请教：

1. 为什么我在登录有些网址时（例如：《大众软件》）IE4.0 提示我说与服务器连接不上，并中止连接？

2. 下载的文件在哪个子目录下？

3. 如果 CMOS 中染有病毒，应如何杀？

小编答：

1. 为什么非得用《大众软件》做例子？害得我不得不回答你的问题，好苦。是这样的，有时因线路问题或网络繁忙导致服务器无应答，便会出现这个现象，你可以改个时间再试试，不过《大众软件》的网站可是畅通无阻的哦。

2. 下载时依你所用下载软件的不同文件会存在不同的地方，不过一般保存时都会有提示，请仔细观察。

3.CMOS中是不会藏有病毒的，不要草木皆兵嘛。

读者王静问：

最近微软公司出品了IE5.0版。在网上到处都可下载到。但70M的大小令人望而却步，不知贵公司可否将它装入“大众软件CD光盘”中？

小编答：

我们已取得微软的授权，在今年5月号的CD中你就可以看到IE5的身影了。



广东读者梁君解答3月下“疑难求解”栏目中江苏彭斐的问题：

问：我在玩《天龙八部之六脉神剑》时，玩到用炸药炸碎了无量洞中的巨石后，进入洞中，迎面过来一骷髅，攻击力非常强，而且动作快，我连试几十次都被它打死，我该怎么办呢？

答：这场战斗是全游戏中较难打的一个环节。要想打死这些骷髅，必须沉着应战，要善于利用地形，不能与敌人打肉搏战。战场中四角各有一个骷髅，它们都比较呆板，只要把它们拖远点它们就会呆呆地站着不动。先把一只怪物引出来，在它出手的一刹躲开它，因为它一出手就会楞上一阵子，趁它楞的时候先打它，然后就快去补血。可千万别被它打中你，不然的话段誉就要没命了。反复如此，可轻易打败它。只要你打败了第一只骷髅，段誉的生命值增加，防御力和攻击力都会有所增加，后面的几个骷髅就很容易打死了。说了这么多到底还是要靠你自己，加油吧，万里长征从这里开始！

西安宋超问：

小弟在玩《金庸群侠转》时，已将11本书找到，可当小弟在拿《倚天屠龙记》时，金毛狮王让我去找紫衫龙王，可我找到金花婆婆（紫衫龙王）跟她对话，她总是跟我过招，不跟我去明教，小弟不知如何是好。请各位大侠看在武林同道的份上拉小弟一把，小弟感激不尽。

北京读者答：

上了灵蛇岛后，不去理会金花婆婆，去岛西的竹屋里将王难姑放出，听其控诉金花婆婆的“暴行”后，再去找金花婆婆即可。

读者王新超答2月下“疑难求解”中Mountain的问题

问：《国王密使之永恒的面具》中，在第一个村庄，为了消灭一个黑影妖怪，那位教堂前的魔法师要我找三件东西，我已找到其中的“蜡烛”和“火把灭”，可怎么也找不到“The ring of dead hero”，望各位英雄助小弟一臂之力。

答：首先来到炼金术士的家里，用斧子可以将门劈开，拿到里面的东西出来会发现后面有一条路，在叉路口转向东干掉出来的僵尸，继续走向国王的墓地。在杀死那个拿弓箭的怪物后国王会出现。他告诉你如何寻找死亡空间（Dimosion of Death），并在路上标出骨灰盒（urn）。用斧子劈开进入地下室，推动棺材盖子，里面就有你要的英雄的戒指（The ring of dead hero）。



读者小叶问：

我有一个问题想请教你们。我的电脑显示器设置为增强色16位，800x600。但在每次打完一些游戏退出后，屏幕会自动变为256色，640x480模式，整个屏幕一塌糊涂，令我无法忍受。这些游戏如：星际争霸、帝国时代、FIFA99以及其它许多game，但打三国6等窗口类游戏退出时则一切正常。用超级解霸时也会发生不正常现象。我的电脑配置为MMX-166，HALLE显示器，32M内存，S3-765显卡(1M)，YM-TX主板，操作系统为WINDOWS98。希望能得到帮助。

北京赵勇问：

作为一名能源工程师，我能熟练使用AutoCAD R14软件进行设计工作。但对其它应用软件所知不多。现有一个问题：为了让英文原版的R14更好地适应我的工作，我修改了其多个子目录中的文件(如样板图，配置文件，菜单文件等)，又增加了一些文件和子目录(如汉字字型文件，图例，图签等)。现在我想制作一套安装软盘，做到在运行此安装软盘时能自动在电脑硬盘上寻找AutoCAD R14，增加一些文件和子目录，自动替换一些原有文件(并自动将其另存为*.*1)，以便其他同事也能分享我的劳动成果。请问，我用什么软件实现之？望赐教！

第四届大众软件奖系列活动之三

《魔法门之英雄无敌II》游戏任务设计大赛

本活动由《大众软件》杂志社和Ubi Soft公司共同举办

第四届大众软件奖系列活动之三——《魔法门之英雄无敌II》游戏任务设计大赛已基本结束。到截稿日期为止，共收到了来自全国各地的百余件参赛作品。这些参赛作品大多构思巧妙、设计严谨，充分发挥了《魔法门之英雄无敌II》地图编辑器的强大功能，无论是从数量还是从质量上，都出乎我们当初举办这个活动时的意料。这一方面说明了《魔法门之英雄无敌》系列是一个十分优秀的游戏，能最大地发挥玩家的想象力；而另一方面也反映了中国玩家的较高素质。根据比赛办法本次设特等奖1名、一等奖2名、二等奖5名、三等奖10名。编辑部经过对所有参赛作品的严格筛选，听取了多方面的意见，从而评定了本次比赛的18位入围作者，具体名次由Ubi Soft上海育碧软件公司组织专业游戏设计员进行评选，以作品的创新性，任务设置和地图布局的优劣为评选标准，终于排定了18位入围英雄的座次：

特等奖 安徽合肥 李凡

自卖自夸： 我编辑的地图由两部分组成，1.Campaign.zip里的四个文件是我几个月前和几个同学狂玩HeroesII时花一个通宵编辑而成，将它们解压至HeroesII的Maps目录下即替换了原来的“精灵之岛”战役任务，请备份原来的文件。而后只须在“忠诚的代价”中选择扩展战役里的“精灵之岛”即可开始游戏。整个战役由四关组成，为一个完整的任务，我那些喜欢HeroesII的同学都将其破关。这四关难度很大，但却可以打穿，大家都比较满意。2. Hefei.mp2 是根据我的家乡合肥所编，合肥位于平原地区，是全国著名的园林城市，因此这个地图里山丘很少而多用树木分隔。

奖品为PII400电脑一台（由大志公司提供赞助）

一等奖 广东茂名 曾贝以

自卖自夸： 该地图是根据珠海市地图设计的，从西南的荷包岛至东北的内伶汀岛为止。部分较小的岛没有画出。大部分物品采用随机设定。难度为简易，胜利条件为取得终极宝物。

北京市 张涛

自卖自夸： 第一张地图“亡灵界统一战”为作者设计的任意游戏地图，第二张地图“保卫北京”为关于北京市的游戏地图。两张地图联系在一起组成一个故事。

奖品为Ubi Soft游戏一套（从Ubi Soft公司在国内发行的游戏中任选3款）

二等奖 福建福州 赵立峰

自卖自夸： 图ma co是以澳门为原形的地图，不包括凼仔和路环两岛。1999年澳门即将回归中国，让诸位英雄驰骋在澳门岛上惩恶扬善，使澳门顺利回归。

北京市 李钧

自卖自夸： main roads are like Beijing's real streets,jingshan park is a town,GuGong is dragon city.Every players have their resources which needed to build the city.But you must have strong enough.XiCheng is a good place.No one in this area at first,but wild troops in this area are so strong that without high level or huge army don't fight with them.

北京市 **陈晨**

自卖自夸：“刘备传”取材从曹操南征开始，刘备历经博望坡火攻，长坂坡之战，至与东吴同盟破曹操。该图以击败曹军为目的，最终攻取襄阳，围绕该目的制订了一些支线任务，该图是以荆州重镇襄阳为基础建立的。（玩家仅能选刘备）

江苏苏州 **邱文渊**

自卖自夸：此图为大赛要求的任意地图。因为是文科生，所以一提起打仗就会联想起中国古代史，此图即参照南宋形势图而成。从地形地貌可知，各城堡分别暗示宋、金、西夏、吐蕃、大理，资源亦有所侧重，而中部大约“中原地区”地形多变，佣兵较多，正是逐鹿纷争之地。此图尺寸适中，不妨一试。

广东广州 **黄俏峰**

自卖自夸：gz.mx2是基于广州市区设计的地图，地图的形状，广州的主要道路、名胜、著名的建筑物和地图上所描绘的位置基本一样，但地图右下角的经济开发区的位置和广州市区的位置和地图上所描绘的不同。在地图中，真实的建筑和名胜都有路标说明。

奖品为Ubi Soft纪念手表一只

三等奖 山东济南 **兰涛**

自卖自夸：QCYJ.MP2为泉城一角。我是看《济南时报》上的揭开《“燕子李三”的真面目》有感而做的。

浙江萧山 **孙梁**

自卖自夸：westlake.mx2——杭州西湖。这里的敌人十分顽强，而且资源也不十分丰富。这将是一项十分艰巨的任务 。

重庆涪陵 **殷加玲**

自卖自夸：_OO.MX2：此图为超大型，根据《魔法门6》地形图改编。KK2.MX2：此图为小型，按照台湾省地形制作。

四川成都 **刘洪**

自卖自夸：如果不是规则的原因，真想把硬盘上的自绘关都寄上。还有几幅很有趣的，象HEROES2版的三国志啦，仿照HEROES1中战役模式第七关画的《迷宫》啦，还有什么牛头怪大战食人魔啦，等等。

陕西西安 **于小娟**

自卖自夸：这个地图的背景设定为罗德斯岛战记中的“最终之战”。强盛的蓝色城堡联合岛上红色城堡及其他各个小国一起抵抗邪恶女巫控制的黑色城堡。

北京市 **吴嘉**

自卖自夸：取材自《三国演义》中败走华容的故事，从曹操被东吴诸将追袭开始，至关云长义释（？！）曹操结束。

河南项城 **崔琦**

自卖自夸：“LOVEYOU”是一个心型的地图，是一单人模式的扩展地图。“LOVEME”是一个中国地形图，是一多人模式的扩展地图。

广东广州 **郑昆**

自卖自夸：我不大会写应用文，不过为了新年有“奔头”就勉为其难吧。两个地图，任意地图的文件名是“远方”，地图名叫“Faraway”。规定地图的文件名是“广州越秀山”，地图名叫“Avenger”。

天津市 **王强**

自卖自夸：“这是一个缺水的大地，干旱和饥荒笼罩着这片土地，为了水源，强盗与狼群肆意。现在只有你能够改变这一切。去北方的那片由人类与矮人共同守卫的大陆上，找到传说中的白珍珠，借它的神秘力量去求得神灵的祝福，让大地回春。”

北京市 **沈海峰**

自卖自夸：因本人特喜欢三国系列游戏，所以第一幅地图就想到把三国局势编入地图。设想是容易可实际上却困难重重，比如中国地图的比例，城市的分布连接，众多三国英雄的安排等等。编成后又进行粗略的测试，使我深切体会到游戏制作人员的辛劳，但也有其中的乐趣－－－一种成就感。

奖品为Ubi Soft游戏任选一款

纪念奖一百名，奖品为Ubi Soft游戏体验光盘一张。

所有参赛者均可获第四届大众软件奖奖券一张。

获奖优秀作品将收录于《大众软件CD》上。



1999年上海育碧产品大检阅

本刊编辑部

许多玩家认识上海育碧电脑软件有限公司是从育碧自己制作的《雷曼》、《生死赛车》和《摩纳哥大奖赛》等一系列游戏开始的，后来知道他们在上海和北京成立了规模宏大(大约加在一起有300人上下，对游戏公司算得上“宏大”了)的制作部。但是从今年年初，大家却突然发现育碧开始大规模地发行起代理的国外游戏了，从GT的《虚幻世界》、《阿比逃亡记》到3DO的《魔法门之英雄无敌III》、《起义II》等，其中有很多是世界知名公司的大牌产品。据编辑部在对育碧市场部最近的接触中，我们知道育碧在今年还有一系列产品将在国内上市。以下介绍的就是上海育碧在5月份以后推出的游戏。

生化危机II (Resident Evil II)

游戏类型：动作冒险

制作公司：Capcom Entertainment

上市日期：1999年5月



发行版本：英文版

游戏内容：《生化危机II》是由以制作著名的《街头霸王》系列而著称的Capcom推出的惊栗风格的动作冒险游戏。该游戏的游戏机版本已经在各国获得一致的好评并获得了惊人的销售成绩。游戏讲述一种可怕的病毒在小镇蔓延开来，越来越多的人因为这种奇怪的病毒而变异成不死的僵尸。整个小镇被笼罩在一种恐怖的气氛之中，玩家在游戏中将扮演一个初出茅庐的小警官，为了营救他的家人而深入这个危机四伏的小镇，从而揭开这个奇怪的变异之谜。

游戏特点：

* 男女主人公引导的两条差异明显的剧情走向，相互影响彼此的命运

* 爱恨交织的故事情节、错综复杂的人物关系、跌宕起伏的剧情变化

* 环环相扣、层层铺设的谜题设计，绝无冷场

* 精心营造毛骨悚然的游戏氛围，让你把心提到嗓子眼

* 特别优化的图像引擎，画质较PS版有本质的飞跃

* 为3D加速卡和非3D加速卡分别进行优化，支持i740、Voodoo等各种主流图像卡

* 美版与日版合二为一，更特别加入桌布、主题和原稿设定集，极具收藏价值

魔法门之英雄无敌III

Heroes of Might and Magic III

游戏类型：回合策略

制作公司：New World Computing

上市日期：1999年6月

发行版本：中文版

游戏内容：作为“魔法门”系列外传推出的“英雄无敌”系列无疑是最受欢迎的回合制策略游戏之一了。

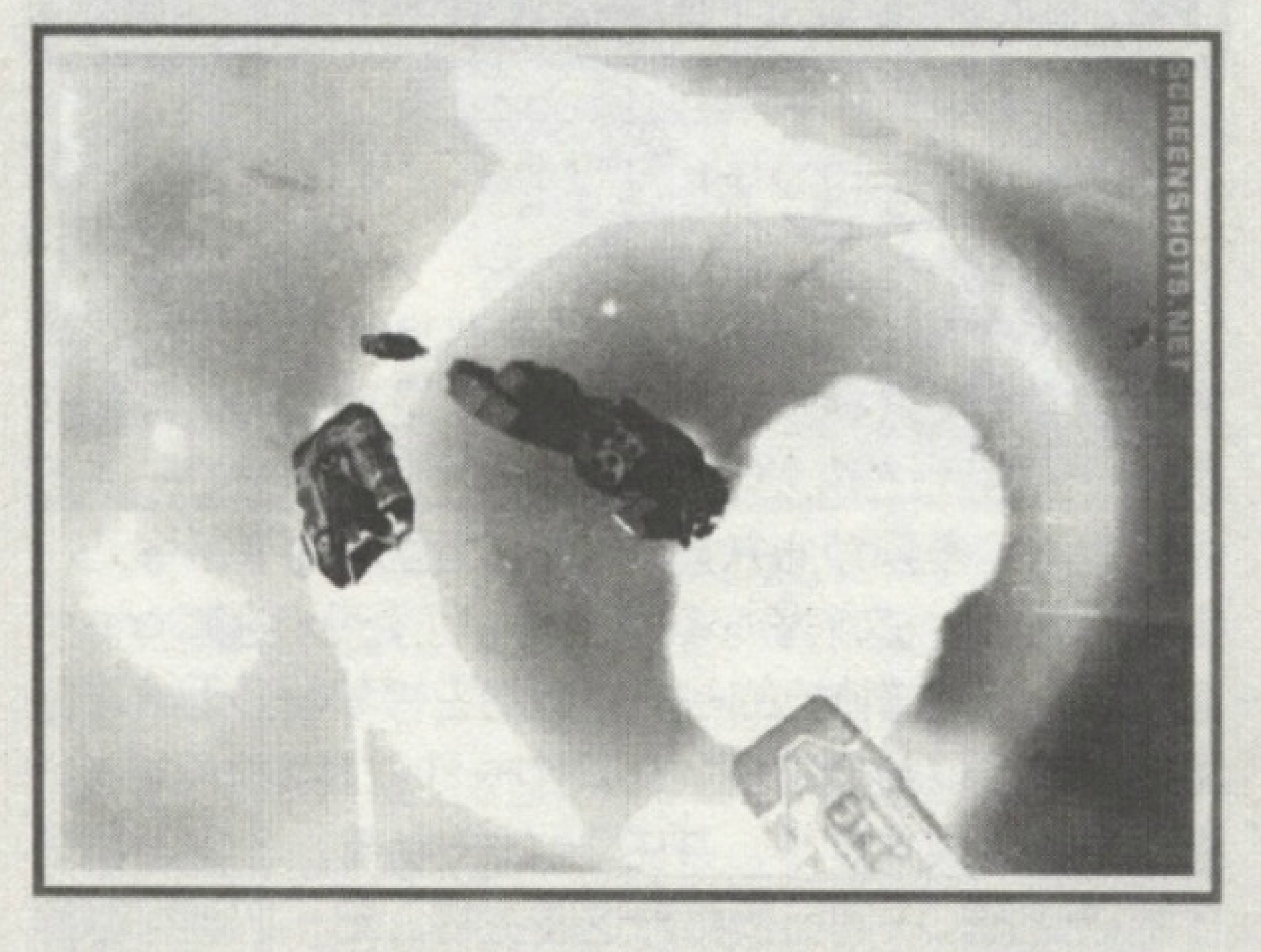
如今随着《魔法门VI》的大红大紫，3DO决定在去年年底推出系列的第三作《魔法门之英雄无敌III：埃拉西亚的光复（Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia）》。《魔法门之英雄无敌III》的故事和《魔法门VI》中的发生在同一时期，正当恩洛斯上的英雄们为了解开罗兰德国王失踪的真相而奋力撕杀的时候，王后凯瑟琳却因为父亲的死亡而返回了她的祖国埃拉西亚。玩家就要率领各路英雄与试图统治大陆的不死生物们来一番大决战了……

游戏特点：

* 1996年最受欢迎的回合制策略游戏的最新续作
* 采用3D技术制作的角色和怪物以及各种特效
* 8种完全不同风格类型的城镇与城堡
* 16种能力和种族不同的英雄类型
* 高达118种的怪物、更多的魔法、建筑以及神器
* 达到17个装备位置供角色装备各种物品与武器
* 可以让玩家通过Internet、局域网以及Modem连线对战

家园 (Homeworld)

游戏类型： 3D即时战略
制作公司： Relic Entertainment
上市日期： 1999年6月
发行版本： 英文版
游戏内容： 由Relic制作的即时战略游戏，以其突破性的图形和概念上的进步在1998年E3大展上一举击



败众多强劲对手，获得了全美数十家电脑媒介票选的最佳即时战略游戏，立刻成为众多玩家关注的焦点。《家园》将奉上大量史诗般的空战，在其中玩家可以创建和指挥庞大的飞船舰队而不仅仅只是驾驶他们。作为一位逃脱出敌手魔掌的部族首领，玩家将在一场生死逃亡中找寻那个传说中的起源星球：家园。玩家可以看到那些飞行中的战斗机在空中划过痕迹，微微转动的研究空间站，将炸弹不断撒向巨大旗舰外壳的敌方战斗机。《家园》将带给玩家前所未有的战略游戏感觉。单是真正的三维世界就将带来全新的战略挑战，玩家可以从上下左右不同角度攻击敌人。

游戏特点：

* 独特设计的3D引擎
* 独一无二的全三维即时战略设计
* 丰富的剧情铺设
* 多视角切换系统
* 华丽的战舰
* 出色的音效表现
* 亲自定制战舰的颜色
* 最多8人参战的多人游戏模式

永远的毁灭公爵

Duke Nukem Forever

游戏类型： 第一人称射击
制作公司： 3D Realms
上市日期： 1999年11月
发行版本： 英文版
游戏内容： 对国内的众多第一人称射击游戏玩家来说，体会过Doom、Quake、《虚幻世界》和《半条命》之后，还有一个从来没有得到过满足的遗憾：那就是《毁灭公爵》！这个肌肉发达，手执机关枪，戴着一副镀着反光膜墨镜，嘴里总是叼一根雪茄烟（或者是弹壳？）的家伙才是射击游戏之王。《永远的毁灭公爵》的故事发生在美国拉斯维加斯和内华达附近，这次毁灭公爵的主要对手是Dr. Proton，一个来自《毁灭公爵》中的7尺6寸的生化机械人，他已经控制了Area 51和核爆后的Las Vegas，他使用Area 51中的宇宙飞船招募来自银河的外星人，建立起了他的军队。Dr. Proton计划用这支军队征服世界，并且干掉毁灭公爵Duke。该游戏是欧美高人气的第一人称射击游戏《毁灭公爵》的最新续集，采用先进的“Unreal”引擎制作，从而确保声光



效果达到震撼人心的地步，而且该系列最大的特色——场景互动性得到了很好的继承，主角依然可以使用场景中的各种道具。

游戏特点：

*完全超越前作的场景互动性

*场景包括Area 51、胡弗水坝、大峡谷、亚利桑那等美国著名的真实地点

*可以驾驶Harley摩托、Humvee吉普、水上摩托，甚至是喷气式战斗机

*加入一个名叫Bombshell的女性角色

横扫千军之王国风云

Total Annihilation: Kingdom

游戏类型： 即时战略

制作公司： Cavedog Entertainment

上市日期： 1999年9月

发行版本： 英文版

游戏内容： 以制作《横扫千军》系列而闻名的即时战略游戏的Cavedog公司将在99年初将推出这个经典系列的外传《王国风云》。这个全新的作品以上古时代战争为背景，通过即时战略的表现方式，注入更深奥的故事、假想的生物、咒符，以及更详细更分明的部队。《横扫千军之王国风云》的战争发生在一个名叫达里恩（Darien）的魔幻世界中，那里居住的4个种族：Aramon、Taros、Veruna、Zhon，都有着各自的附属元素：土、火、水和气，战争就在他们之间展开。每个种族都有着与附属元素相符的优势和劣势，土族擅长地面战争，而气族则在空战中占优。在这4个种



族之间存在着160个不同种类的作战单位，各个作战单位都具有三到四个等级，与之相应的是《横扫千军之王国风云》为作战单位导入了经验值的概念。经验值可以在诸如移动速度，盔甲等级，武器力量和修建速度等各个途径中得到。因此，即使是基本的初级剑士只要一直能够活下去也会变成一个相当强大的军事力量。

游戏特点：

* 4个独特且具有完全不同的建筑层级的参战种族

* 16位色彩带来不可思议细节化的作战单位、地形、建筑

* 为了产生更好的性能和特效的硬件支持

* 更丰富、更有深度的故事和角色发展

* 作为奖励的“英雄”单位，它会神奇地出现在战场上

* 来自至上神灵的降临

* 经验值以及作战单位升级后的明显外表变化

* 更新潮的、详细而又魄力十足的界面

* 激烈的围城攻坚战

* 非玩者人类，流浪的怪兽等生命形式

* 预先建立的多人游戏基地和作战单位

* 多人游戏的任务和可变的胜利条件

赛普特拉战记 (Septerra Core)

游戏类型： 角色扮演



制作公司： Valkyrie Studios

上市日期： 1999年11月

发行版本： 英文版

游戏内容： 由Valkyrie Studios公司设计的《赛普特拉战记》（Septerra Core）是一部规模巨大的角色扮演游戏。游戏发生在幻想世界“赛普特拉”，这个世界从地表到地心共分成7层，相互之间不断移动，中心是核心，这个核心实际上是一个超级电脑Core，监控着整个赛普特拉的一切。造物主带着很多无价之宝和秘密来到“赛普特拉”，其中一种就是Septerra，埋藏在七块大陆之下，并由Core控制着。造物主留下了两把钥匙，一把负责打开这些宝物，另一把则可以打开通往天堂的大门。但是这两把钥匙被妖魔Gemma控制。玩家的任务就是消灭Gemma并解开造物主的秘密。玩家将在这个世界中经历15个章节的冒险。这个游戏在角色的设定和发展上也非常有特色，总共有8个不同背景、动机且本领各异的伙伴可供选择。游戏的另一个特色就是庞大而精细的魔法系统，玩家可以将原有的25种魔法加以组合或混用，最终可拥有超过124种魔

法。

游戏特点：

* 1998年挑战传统且最具潜质的角色扮演游戏

* 数百个精心绘制的3D场景让玩家体验一个巨大，完整的原创世界

* 长达15个章节迭宕起伏、惊心动魄的游戏故事，超过100小时的游戏时间

* 独具匠心的认知冒险操作界面让玩家游戏时更加得心应手

* 8个不同背景、动机且本领各异的伙伴可供选择

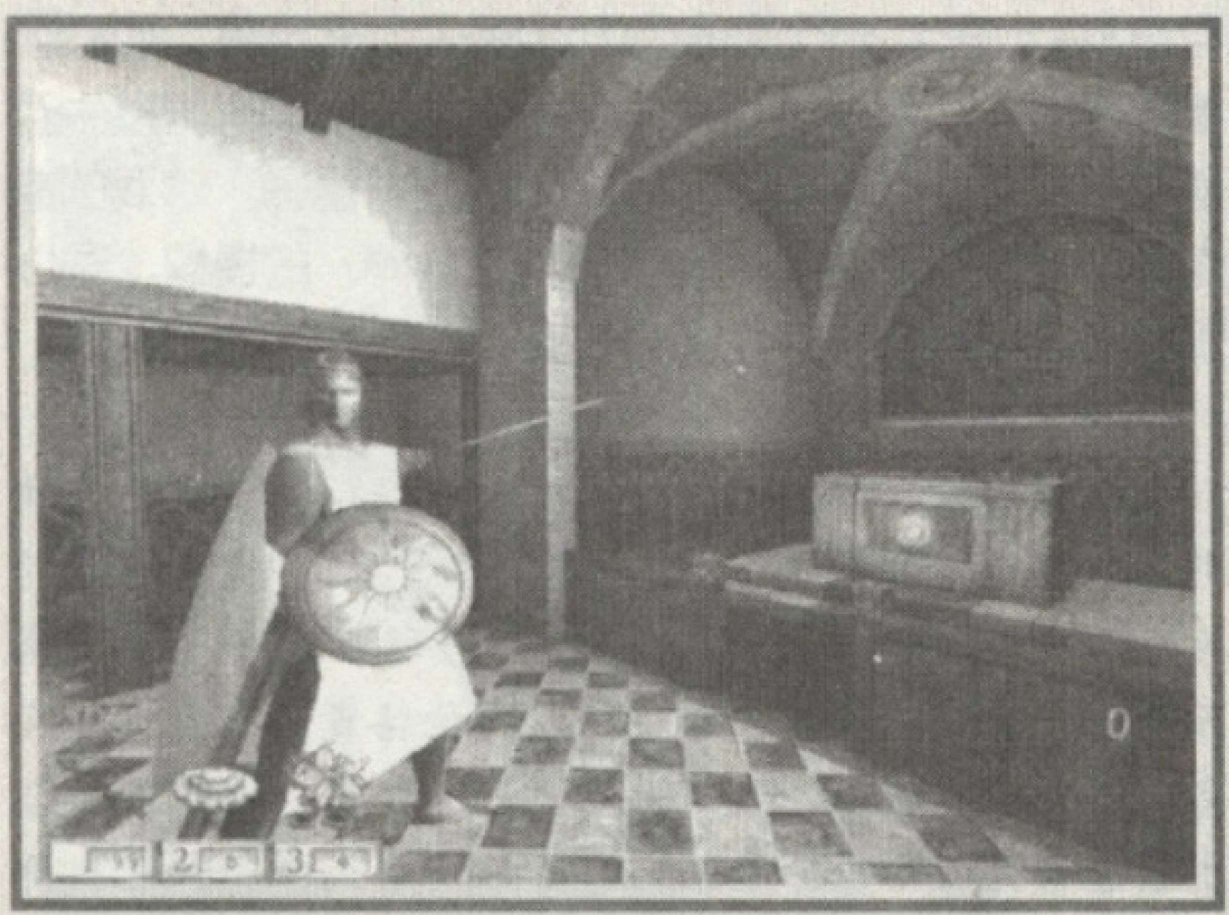
* 魄力十足的计时回合制的作战方式

* 玩家可以通过120多种功能各异的"命运之卡"来施用各种魔法!

* 所有角色均采用16位色3D渲染而成，举手投足特别真实逼真

魔法门VII (Might and Magic VII)

游戏类型： 角色扮演
制作公司： New World Computing
上市日期： 1999年5月
发行版本： 未定



游戏内容： 故事发生在那次残酷的战争之后，经历了惊心动魄的大战，西亚上的各个种族发现他们自身也正面临着一场巨变。可不幸的是，这可能导致的是又一次战争。原先和睦共处的人类与侏儒族都想独自拥有一片富饶的土地，这就是armondale。对于恩洛西亚的最高统帅Markham公爵，这真是一个头疼的问题。Harmondale对他而言虽说是那么的微不足道，可他必须在双方之间进行调节以避免这场战争。于是，Markham公爵决定以一次竞争来决定谁是Harmondale的统治者。玩家必须赢得这场竞争并成为Harmondale的新主人，而后你必须对Harmondale进行建设，解决各种问题，当然，这一切也将会给你带来无尽的荣誉。玩家可任意选择加入人类或侏儒族以对抗另一方，或保持中立。当然，你的不同选择会有不同的结局以及奖励。

游戏特点：

* 由于本作支持3dfx及其它各类3D图形加速卡，使得每一件物品看起来更逼真，使玩家真的有身临其境的感觉

* 更多的角色选择，玩家提供了很大的自由选择余地，可自由加入不同的种族

* 增加了新的怪物，此游戏不但从《魔法门之英雄无敌III》中截取了许多怪物，还新增了26种全新的怪物

* 全新的故事与角色模式，玩家也可作为一个旁观者观看电脑自动进行这场土地所有权的竞争

雷曼II：大逃亡

Rayman II : The Great Escape

游戏类型： 动作冒险
制作公司： Ubi Soft
发行版本： 中文版
发行日期： 1999年9月
游戏内容： 一个神秘的组织认为雷曼是在他们动物园展出的理想对象。别忘了，雷曼可是他们一族的唯一传人！于是，雷曼和他的伙伴们成了"劫持行动"的目标。这个组织以一群无耻的海盗为先锋，来完成他们把所有爱好和平的居民都劫持到动物园的阴谋。结果，只有雷曼幸免。勇敢的雷曼决定去解救他的伙伴们，并粉碎这一无耻的阴谋。森林、沼泽、地下河、瀑布，甚至进人地心，雷曼不得不面对大量的不利因素。不过，我们的雷曼当然也有各种本领来应变：飞奔、追逐、滑水、攀岩、登山、跳跃，以及一系列象是骑牛，钻筒这样的新本领。

游戏特点：

*无穷乐趣，充满悬念，险象环生的情节和绝招，意想不到的幽默感

*难以置信的画面效果：24到32位色，光影效果明显，充满动感，形状可变

*意想不到的互动世界：13个以上的神秘世界，25个以上的关卡以及许多隐藏关卡

*迥然不同的游戏场景：不但有沼泽、森林、海岸、天堂之洞，还有海盗的阴森恐怖的监狱、堡垒以及海盗船

狩魔猎人III (Gabriel KnightIII)

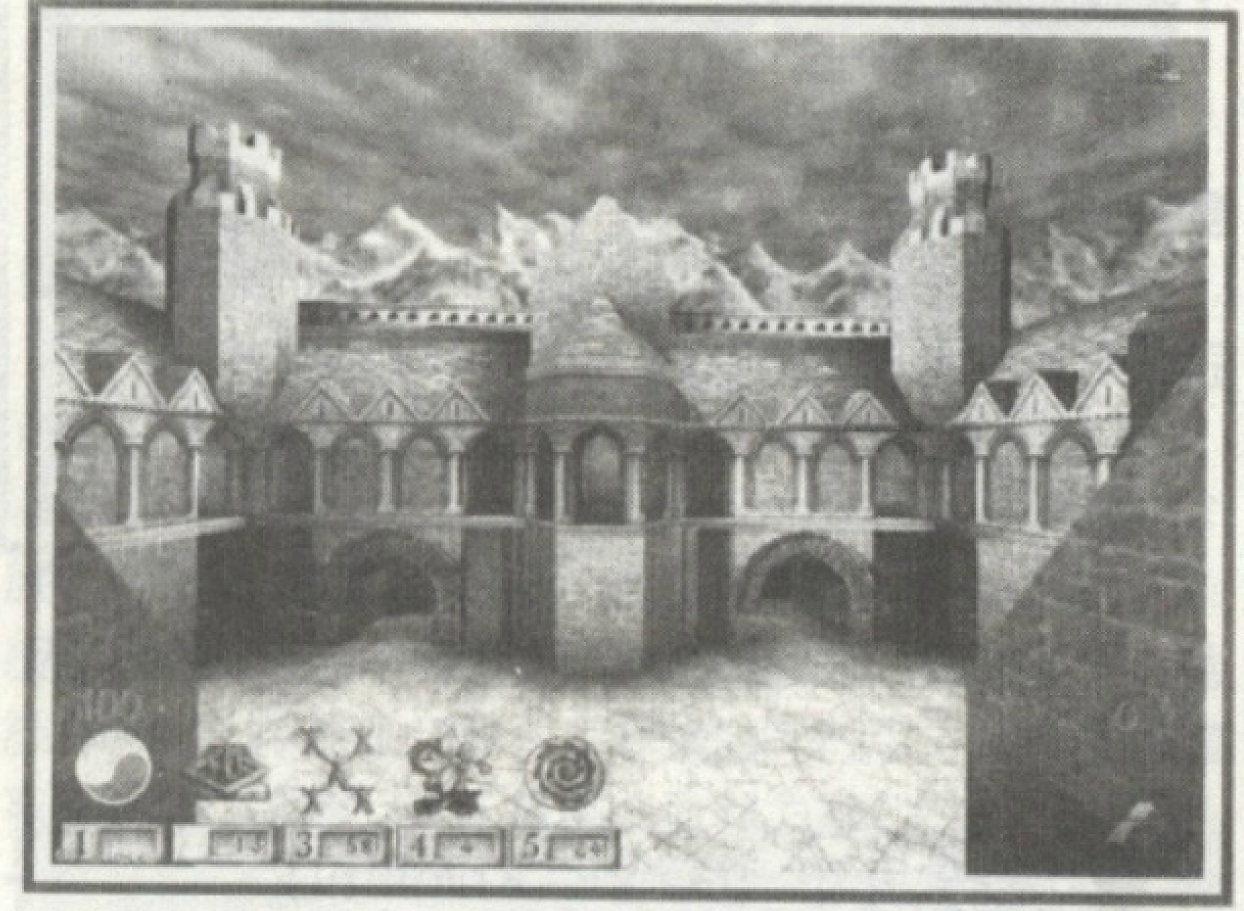
游戏类型： 冒险
制作公司： Sierra Studio
上市日期： 1999年9月

发行版本：未定

游戏内容："狩魔猎人"是欧美知名度极高的悬疑冒险游戏系列，在世界电脑游戏媒体中拥有非常高的评价。如今，这个最畅销的冒险游戏系列又回来了！《狩魔猎人III》是由游戏作家兼设计师简坚森创作的该系列作品的第三部。游戏充满了矛盾和现实交织的谜团，处处充满了神秘和魔幻色彩，情节极具动感和吸引力。在法国的高山上，雷耐斯勒庄园是一个不知名的小镇，却藏着一个可怕的秘密。一代又一代的宗教历史学家，魔法研究家和贪婪的探宝者都想搞清这个秘密。现在则轮到狩魔猎人加百利了。一个关于骑士的庙宇，耶稣的圣杯和耶稣的血的百年谜题有待揭开，加百利开始觉得这个宁静的乡村恐怕不像表面上那样平静。在他和伙伴格雷丝完成任务之前，他们必须先救出一个失踪的继承人。他们将要揭开的秘密不仅埋藏在深山里，也隐藏在加百利的家族之中。你要扮演狩魔猎人或者格雷丝去破解复杂的线索和游戏当中的谜题，了解游戏的最终目的。游戏发生在3天的时间里。由于使用了专门设计的引擎，《狩魔猎人III》在实时3D的虚拟世界里实现了高清晰度的3D人物。动态的彩色光影效果为人物的真实性锦上添花，著名演员参与了游戏人物的配音。玩家能够控制摄像机的角度，更加自由地探索3D环境。

时空之轮 (Wheel Of Time)

游戏类型：角色扮演
制作公司：GT
上市日期：1999年8月
发行版本：未定
游戏内容：罗伯特乔丹的奇幻小说《时空之轮》(Wheel Of Time)系列获得了巨大成功。众多的



崇拜者使得Legend公司决定根据其系列小说制作一款同名动作角色扮演游戏，罗伯特乔丹本人也亲自参与了制作。为了避免与书中情节发生冲突，他们决定写出一个前传，以制造出更灵活的游戏环境。传说很久以前黑暗魔王被上帝囚禁，"监狱"的钥匙被分成8部分由4个教派保存。这些教派对黑暗魔王命运的决定各不相同，有些想囚禁他，有些则想释放他。游戏就从这时开始了，整个游戏将包括单人游戏及多人游戏。在单人游戏任务中将包括一个完整的故事，而时间的改变将根据剧



情的需要而改变。而在多人游戏模式中，所有的玩家将在一个世界中冒险，而时间则是像真实时间一样的流逝而不随着玩家的行为而改变。在《时空之轮》中，玩家可以从4个完全不同的角色中选择一个来扮演。他们所能够控制的力量、所拥有的能力以及与周围世界发生互动关系的方式都是极其不同而又各具特色的。游戏的制作者已经取得了《虚幻世界》(Unreal)的授权，可以使用其来作为《时空之轮》的游戏引擎。

一口气看了这么多精彩游戏的介绍,哪个是你喜欢的游戏呢？是不是你已经迫不及待了,注意一下游戏的发行日期吧,它离我们并不遥远。好的产品多了，大家可能都想买，一个突出了问题就是价格贵了一点，现在有的公司已经推出了50圆游戏系列，笔者认为这是适合中国市场的价格，希望上海育碧和其它的公司也能把价格有所考虑。接近150圆的价格对中国玩家来说还是很贵，而且产品的包装也未达到令人满意的地步，详尽的说明书以及精美的包装、纪念品是大多数消费者希望的。用户对《魔法门之英雄无敌III》英文版的说明书就很不满，据说上海育碧已经采取了补救措施，正版用户可免费得到一本厚达200页的说明书。最近上海育碧汉化的产品越来越多了，这是一个好的现象，毕竟大多数玩家的英文水平是有限的，在这些即将上市的产品中有、《魔法门之英雄无敌III》、《雷曼II》两个中文版，象《魔法门VII》等产品还未定，真希望能出中文版。总之，一个好的英文游戏，如果做了汉化，而且有让人买得起的话，大家一定都会去买一套吧。

红日当升

《命令与征服II：泰伯利安之日》最新消息

山东 戈五

屈指算来，《命令与征服II：泰伯利安之日》的开发时间已经长达三年了。在当前的游戏业，恐怕没有哪款游戏受到玩家们如此殷切的期盼（也没有哪家游戏公司象Westwood Studios这样折磨玩家的神经）。有关的前瞻性文章我们读了一篇又一篇，可我们的手就是触摸不到那最终上市的版本（那一刻想想就让人唾液分泌过量）。现在好了，这次预告的上市日期（今年6月）看上去比较稳靠，玩家们可以舒展一下肢体，做一下热身运动，我们的这篇文章，也算为它的最终登场造造声势。

据说《命令与征服II：泰伯利安之日》将成为有史以来最伟大的即时战略游戏，在均衡度和可玩性上都将成为游戏史上的一座里程碑。（玩家：你有没有什么新鲜的？就会说这个么？）没错，这种说法玩家们听了无人不信，他们耳中早已灌满了类似的赞誉之词，几近麻木了。好吧，我们今天不说这款游戏的界面如何如何精美，不说游戏的故事被发掘得如何如何丰富，我们要谈的是好莱坞在这款游戏中所扮演的角色……好莱坞？玩家们或许会感到惊奇……没错，好莱坞的一些大牌明星将在这款游戏中出场。看来“西木头”这次真的是不惜血本呵！

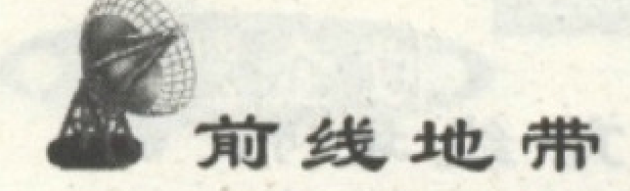


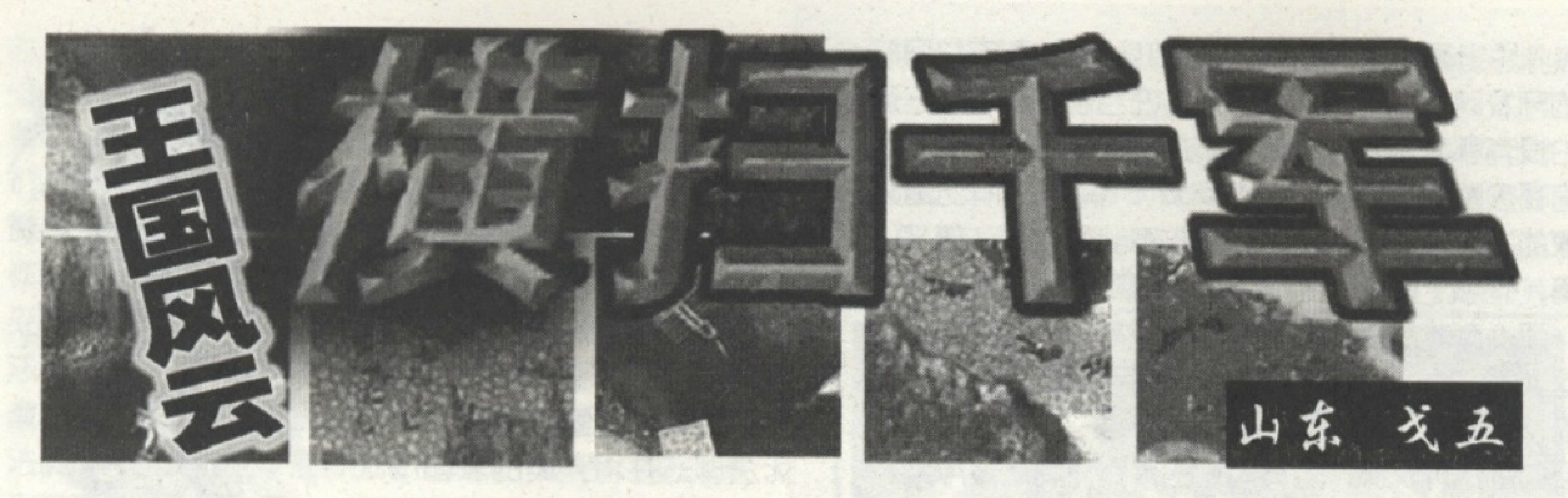
首先值得一提的“大腕”是詹姆士·厄尔·琼斯（ James Earl Jones），他将在游戏中扮演索罗门将军，“球”防部的最高司令长官，这是他初次到电脑显示器中施展演技，他将率领正义的十字军与 NOD 同盟的专制力量展开殊死决斗，并将人类的家园地球从Tiberian（一种外星矿物菌落）的侵染中拯救出来。另一个将出场的明星是麦克尔·比恩（ Michael Biehn），他将扮演索罗门将军的助手——副司令麦克尼尔。他们当然不是玩家们鼠标下的傀儡，你不能将这两位圈起来，指派他们去冲锋陷阵，他们仅仅出现在游戏声势浩大的过场电影里。据说这些过场电影是真正专业级的大制作，它们的作用是将一个个任务场景串联起来，向玩家们交代故事背景和每一个场景中的使命。说到游戏的背景故事，这款C&C 的续集究竟说了些什么呢？

第一集C&C讲述了在未来的某个时期，GDI与 NOD 之间的激烈搏杀，NOD同盟的首领凯恩（ Kane）妄图控制整个世界（游戏中他仅仅在欧洲和非洲作乱）。而后的续集《红×××》又把场景搬到了冷战时期（有些不合国情，这里免谈），而在《泰伯利安之日》里，时间推移到了21世纪，我们居住的地球已经产生巨大变化，人类开始关心全球范围内的问题。世界各国分化成了两大阵营，争执的双方依然是 GDI与 NOD，不过这次人类是为了地球的未来而战了。

这个游戏系列在世界范围拥有大量（如果不是最多的话）玩家，他们对这款游戏的喜爱都有各自的理由，西木头对此不会掉以轻心，他们将竭力迎合玩家的嗜好，但同时也要为这款续集增添新的内容，对前作做一些必要的改动。有一则不好的消息是，玩家们最喜爱的角色 Tanya 不再登场了，为了安抚玩家，西木头许诺说他们另外设计的一个女性角色与 Tanya相比毫不逊色。她将在屏幕上往来驰骋，嘴里不时发出“Cha-CHING”的吆喝声，玩家们听了将会大感开怀。游戏的美工、音乐、兵种、武库、视角、以及操作都将上一个新台阶，这些有关的介绍文章已经谈得太多，这里就不再重复了。

总之，考虑到玩家们的热切企盼，这款游戏极有可能成为99年最热门的游戏，再现去年《星际争霸》的辉煌。西木头与暴风雪同属即时战略门下，它们为争夺同宗霸主已经拼搏了多年，可谓是“你方唱罢我登场”。作为即时战略游戏迷，能赶上这个时代实在是件幸福的事……只要西木头不再更改上市日期的话。





横扫千军：王国风云

山东 戈五

如今，将一款正在开发中的游戏掩着藏着是游戏厂家们的惯常做法，对于一款曾获得大奖并在玩家中赢得了极高荣誉的游戏，开发者自然会捂得更加严实。不过他们通常不会一直捂下去，为了获得最佳的宣传效益，在游戏上市前的某个时间他们会有意透露一些情况，来吊吊玩家们的胃口。

1997年著名游戏网站GameSpot发布的年度最佳游戏是《横扫千军》（Total Annihilation），尽管它未能顶住《星际争霸》的挑战，但它在“名人堂”Top100的座次一直紧跟《星际争霸》。当时人们就觉得它的开发者Cavedog大有潜力，其续集的品质一定会更加不凡。今年3月，Cavedog公司终于披露了正在开发的《横扫千军：王国风云》（Total Annihilation: Kingdoms）的一些情况，使玩家们对这款企盼已久的续集得以窥见一二。

依据已知的情况来看，续集采用了与前作类似的引擎，但却用它来表现一个更加奇幻的游戏环境。开发者将对前作的背景故事做进一步的发掘，为游戏增添更多的奇异生灵和魔法，更加清晰精致的游戏单位，从而使这款游戏更加充满生机和具有个性。

在《横扫千军：王国风云》中，一场狂暴的魔法战争席卷了整个王道乐土。往日的四边政治演变成了水火不相容的两大阵营，善与恶划分得泾渭分明。这场旷日持久的战争愈演愈烈，为了获取最终的胜利，各个王国研制出了最可怕的毁灭性魔法，召集了来自人间和异世界的各种生灵来进行殊死搏斗。这个开头与它的前作有些相象，但随着游戏的深人，玩家们会发现你原来所熟悉的一切，在这里都得到了加强和拓展，从而获得了更加完美的表现。



游戏中共有四个王国，分别代表着四大元素：土、水、空气和火。这四个王国又因为道德观的不同而分化成了两大派别：火与空气的力量代表着邪恶，土与水的力量代表着善良和正义。游戏中的各个派别都具有显著的特征，因而很容易区分。邪恶的一派在超自然能力方面更胜一筹，它们的成员大都是些奇异的生灵和古怪的兽类，包括一些会喷火的巨虫。与此相反，正义的一方所拥有的则是中世纪传统的军队，例如步兵和骑兵，他们依靠强大的火力来与邪派的魔法相对抗。他们的一门加侬炮抵得上对方两打左右的弩兵。这并不是说，两派各自只能使用自己的武器，有时正邪两派也会分别拥有少量类似对方的军队，使作战方式产生多种多样的变化。一位正义一方的君主在达到某个等级之后，也可招募一些飞龙来助战，但他永远不可能招募敌方更有威力的飞龙。

在《横扫千军》中，每一派都有一位强有力的领导人，而在《横扫千军：王国风云》中，你在屏幕中的化身则是一位君主。前者在故事情节上显得有些敷衍了事，在这个续集中你将不再有这个感觉，背景故事被发掘得十分丰厚。Cavedog公司不肯对游戏的战斗模式以及单人模式的背景故事谈论太多，据猜测他们将在游戏中加人NPC，使某些任务场景看起来更象是冒险游戏。

如同在其它的即时战略游戏中一样，你的钱花起来就像流水一样，资源是个头等重要的问题。在游戏的地图里分布着一些具有魔力的地点，它们会使你的现金增长15-20%，这种地点你控制得越多，你的经济状况也就越好。开始时各方控制的资源都一样，如要获得超过对手的经济实力，你就必须尽快地拓展疆土，占据更多的资源。在与对手的魔法对抗中，你的兵士会获得经验值并得到升级。你还可为这些兵士改名，从而使你与他们的关系感到更真切一些。

画面方面似乎不用多说了。如今的游戏大都具有华丽的画面，游戏中的角色是3D的，刻画得十分生动。要说这款游戏的市场前景如何，只要看看它前作的表现就可以了。通常一款优秀游戏的续作是不会栽跟斗的。





就在两年前，香港地区的游戏公司在世界范围内还可以说是默默无闻的。终于有一天，他们以一款了不起的英文游戏《七个王国》（Seven Kingdoms，又译《七国演义》）一鸣惊人，让全世界游戏业对其刮目相见,而今这个初出茅庐的大作也要出续集了。

这个续集便是本文要介绍的《七个王国II》。这可不是从什么1.0版本到1.2版本式的“增容”般的升级（不少公司就爱干这种折磨人的事），开发者声称他们的续集是彻头彻尾的改头换面。改变的方面包括：贸易、战争、探索、外交各方面的构架，另外还有游戏的多样性、可玩性以及图像方面的改进。究竟这些改变效果如何，还是让我们通过一个试玩版来看看吧。

自从《星际争霸》里面的肯小姐被Zerg族洗脑并充当了它们的首领以后（抑或是从《地下城守护者》中找不到一个正派人家时起），玩家们突然发现扮演坏角色也能得到很大的乐趣。于是众多的公司群起而仿效之，让玩家们在游戏中将他们潜在的贪婪本性释放出来，在虚拟的世界里发挥到极致。《七个王国II》也不例外。在一代中你只能选择人类，而今你可以尝试一下扮演恶魔般的野蛮民族Fryhthans。Fryhthans族是一种近似人类的怪兽族，其种类大约有十五种，个个心地阴暗，行事卑劣,有的还会施魔法，所以很难对付。他们的行为与人类相去甚远，仅仅和人类沾了一点边而已。

由于Fryhthans族天生体格强壮，所以人类族所享受的一些优待在这里就没有了。你不能生产贸易产品来发展经济，不过可以通过破坏人类的家园来获得经验值，通过杀戮人类来使自己升级，身上常带钱的人类就成了你取之不尽的资源。这些类似人类的恶魔也可以搞研究和发明，可以生产两种军事单位。作为Fryhthans族的首领，你还可以在某个城镇附近修建一个巢穴，将那附近的人类都扫荡一空。你也可以给他们留一条活路，在这种情况下，他们很愿意每月给你“上供”，也就是“保护费”。如果另外一家Fryhthans族部落也在这里修建了巢穴，那么贡品将会被一分为二，这大概是你所不高兴看到的情形。这样的话，打一场争夺地盘的局部战争就势在必行了。

如果你认为Fryhthans族是一群只会杀戮的蠢物，那你就错了。Fryhthans族部落之间可以通过谈判来结成联盟，甚至还可以和人类族谈判。如果你奴役了一个人类部落，可以驱使他们去和其他人类部落作战。同样的，人类也可以驱使别的Fryhthans族来同你作战。

一代中的科研可能过于简单，只有六种战争机器可供研究。现在这种战争机器变成了种类，每个种类下面包含了许多分支，使科研项目一下子变得丰富起来。另外还有生产技术、间谍技术、军事技术等可供研究。研究生产技术可以提高各个领域的生产效率，包括挖矿、制造、耕种，以及军事机器。充分开发你的王国可以让你获得充足的生产效能。在开发中，化肥的使用技巧也很重要。军事技术的研究可以改进近身搏杀、远距离进攻和防卫能力等技术。有些研究可以使你的士兵获得更大的杀伤力。通过间谍技术的研究，你的间谍可以给敌人造成极大的破坏。其能力包括：煽动、反间谍、刺探情报、贿赂、盗窃技术、伪装、制造大的事件、以及在现实世界中经常采用的一种手段：暗杀敌国的首脑人物。

说到人物，这款游戏中确实可以让你操纵一些有名有姓的角色。这没什么可奇怪的，依照时下流行的做法，大多数战略游戏都要掺和一点角色扮演的成分，以迎合更多玩家的口味。在《七个王国II》里，一些荒野孤魂似的角色会主动要求加入你的王国。他们大多是历史上的著名人物，他们所具有的生命值和战斗能力都大大超过了你所培养的手下，有的甚至超过了100的最高能力线。这些角色要求加入的动机不一，有些是因为仰羡你辉煌战绩，或者是因为仰羡你谋求和平的艺术，有的甚至会直接了当向你提出要谋一个高职。你可以在自己王国的酒馆里找寻这些世外高士，雇用他们的价码也很高，足以让你肉疼，不过他们非凡的能力会让你最终觉得这笔钱花得值。

这款游戏所包含的新的特性远不止我们刚才所说的这些，其他的就要交由玩家们自己去发掘了。令人遗憾的是，这又是一款英文游戏。看来游戏开发者的目光主要盯着国际市场，没人会觉得他们不自量力，因为凭这款游戏的实力，肯定会给香港的游戏开发者带来新的荣誉。





大刀 (Daikatana)

游戏类型：主视角射击

发行：Eidos　　制作：ION Storm

系统配置要求：奔腾200、32MB内存、WIN95/98

传说，在遥远的西方游戏圈中，人们最热衷的既不是气壮山河的角色扮演，也不是运筹帷幄的回合策略，更不是精打细算的经营模拟，而是血腥肆意、杀机四伏的主视角射击（老外真是有一点儿……）！从当年的《刺杀希特勒》到如今的《大刀》，无不令人叹为观止。ION Storm虽然是股新生势力，但成员却非初生牛犊，其中拥有象来自id的约翰罗梅罗这样的精英，这使得《大刀》拥有不同凡响的说服力。

事实上，《大刀》也确实不负众望。在背景上，《大刀》有着丰富的背景，极具神秘的东方色彩，主人公将围绕一把能够转换时空的刀展开不寻常的旅行。在画面上，《大刀》比以往同类游戏有一些突破，这主要是指画风方面，《大刀》摆脱了以往的“大蓝大绿”，使玩家更象身处真实的世界当中。另外，主角的动作十分细致，更换武器、装填弹药等动作煞有介事。至于贴图等方面，《大刀》只做到了有限的提高。如果你熟悉《雷神之锤》系列的话，在玩《大刀》时一定会有强烈的亲切感，那是操作的缘故。《雷神之锤》长久以来占据网络游戏的王者地位，一个重要原因就是其极佳的操作感,而《大刀》也继承了这一优良传统。在游戏过程中，绝不会遇到拖泥带水的延迟感。

金无足赤，《大刀》虽然拥有丰富的情节，但并没有象ION Storm先前说的将情节和游戏完美渗透、融合，在游戏中，你感到更多的将是动作，当然，比起Quake要丰富多了。

再一点遗憾就是，本次提供的DEMO只包括两个多人游戏关，分别在东京和旧金山，其中将出现5种武器，朋友们可以过过干瘾。

星球大战之同盟铁翼 (Star Wars:X-Wing Alliance)

游戏类型：模拟飞行

发行：LucasArts　　制作：LucasArts

系统配置要求：奔腾200、32MB内存、WIN95/98

“LucasArts就是星球大战，星球大战就是LucasArts”，我心中一直是这么想，这句话不含丝毫贬义，这是因为LucasArts每一次都给我带来惊喜。

《星球大战之同盟铁翼》又是一款基于《星球大战》背景的模拟飞行游戏，其中射击的成分很重。成功地模拟太空战机是LucasArts一直追求的（其实模拟一种不存在的东西是很矛盾的），它无疑做到了，LucasArts使人相信太空战斗就是它所描述的那样。《星球大战之同盟铁翼》除了新的情节外，给玩家带来更紧张刺激的战斗，配之以卓越的画面效果，令游戏成为一种享受。

LUCAS Arts

《星球大战之同盟铁翼》的操作感不错，但要命的是需要摇杆，这也许将许多玩家拒之门外，但如果你有一个称手的“兵刃”那将体会到极大的乐趣，如果你的“兵刃”支持力反馈，那战斗将变得更加惊心动魄。

在层出不穷的游戏冲击下，LucasArts凭借《星球大战》一往无前，看来这一次它还会成功。





天使手记

各位狂热的模拟器玩家大家好！新一期的模拟天堂又和大家见面了。五月上半期由于时间问题模拟天堂耽误了一期，现在DREAMER总结这一个月的信息继续为大家服务。总的来说进入1999年以来，整个模拟器界就显得相当的冷清！先是DUMPER们开始纷纷退出，然后EMUNEWS关张大吉，最后连新闻源"DAVESCLASSICS"也被迫暂停营业！一时间模拟器界的天空顿时乌云密布，直到BLEEM公司打赢了他们的官司，NEORAGE也恢复开发了，我们的心境才稍有平衡。众玩家想知道这一个月来模拟器世界里到底有什么奇闻怪事发生吗？请继续看模拟天堂的报道！

★模拟器新闻联播★

BLEEM正式版出来了

就在DREAMER准备截稿前的几个小时BLEEM LLC在他们网站宣布BLEEM正式版CD已经开始邮寄了。这个PS模拟器不知道经历了多少风风雨雨最终还是成功的产品化了。在这以前（4月9日左右）SONY公司曾经把这个位于圣地亚哥的小软件开发公司告上了法庭，然而几天以后这个只有几个人的小公司居然打赢了这场官司并如期发布了BLEEM的正式版。Bleem的销售和市场总管David Herpolsheimer说："SONY对我们选择了法律行动，这件事让我们深感震惊和悲伤，Bleem的作用就是让PlayStation成为众多PC游戏的一部分。""我们的大门依然会向SONY敞开。并且我们相信Bleem发售的结果就是提高PlayStation软件的销量，这样最终的受益者只有SONY公司和他们的软件开发商以及PlayStayion游戏平台本身。"另外Bleem的发言人Glenn Kelly说："苹果版的Bleem将在今年的下半年推出。我们目标就是让它能够尽可能多的在苹果机上运行，包括一些较老的机型"。

正式版BLEEM支持：

* 全速真彩色电影动画
* 全部的音乐和音效
* 完整的记忆卡
* Direct3D图象加速
* 99%的游戏可以正常运行

但最后DREAMER不得不给各位玩家浇点冷水，用电脑玩PS游戏是永远不可能感到"爽"的！因为再好的程序也会因为软件或硬件的原因不时死机！但真正的PS不会……（在这里下载最新的DEMO版http://emuheaven.027.net/w/BLEEM!W.ZIP）

NEO·GEO游戏爆裂人续被成功地DUMP

Apollo69为了庆祝生日DUMP了最新游戏Breaker's Revenge，此游戏声称是NG历史上最华丽的2D格斗游戏，实在值得试试。下载地址http://emuheaven.027.net/rom/ng.htm

N64模拟器之"天堂全家福"组合套件正式安装版 1.1

这是《模拟天堂》奉贤给众玩家的至宝！大小只有1.1MB！绝对学者的福音！包含下列顶级配置：

中文版 ULTRAHLE 1.0。
英文版 ULTRAHLE 1.0。
XGL200VOODOO模拟器（默认）或者GL2IDE。
v14INI文件。
ULTRAHLP增强工具 注意：它只对英文版有效。
ULTRA.INI文件编辑器。

一旦拥有别无所求！不用做任何调整，不需要任何模拟器知识，安装过程酷似电脑游戏软件！新手也能轻松上手。请到模拟天堂首页下载！http://emuheaven.027.net

WWW.DAVESCLASSICS.COM暂时关闭

世界上最大的模拟器新闻站DAVESCLASSICS被SONY威胁暂停开放！SONY声称DAVESCLASSICS在其网站上发布了SONY PS的BIOS软件所以要对DAVESCLASSICS以及其WEB空间提供者WWW.UGO.COM 提出起诉。WWW.UGO.COM 马上做出了反映，暂停了DAVESCLASSICS的WEB空间。本刊截稿时DAVESCLASSICS已经开了新的站点，URL：http://davesclassics.warzone.com

MAME V0.35 Beta 11发布

OH! MY GOD! MAME要出多少BETA版呀！这个版本加入了以下功能：

增加游戏：

-加入12个新游戏及26个克隆游戏，其中包括《恐龙岛》！！

图形效果增强了：

—— D-Day做了一些修正和改进。

—— Pac-Land 19局的前景透明色问题。

—— Battle Zone中更好的背景显示。

—— 修正街霸一代的背景问题。

—— 修正Jail Break和Iron Horse中图形精灵颜色错乱的问题。

—— 修正Galivan中图形精灵的颜色问题。

声音效果增强：

—— 支持Eliminator2/4玩家的声音样本及Zektor中更多的音效。

—— 修正Phoenix中的曲调。

—— 为Mad Gear加入ADPCM声音样本。

主程序改动：

—— 加入.wav声音样本的支持,不再支持原来的.sam声音样本。

——初步的VESA模式下三级缓存支持。可以通过-triplebuffer参数打开这项功能。不保证它能正常工作，但如果它工作正常的话将可以得到类似-waitvsync的效果，并且没有任何的速度下降，但不要同-vsync或-waitvsync一同使用。

—— 已知的由于DUMP错误造成的ROM缺失不再是严重错误，可以照样启动游戏，这部分内容将被填入随机数据，这样游戏运行时当然会有问题了，但我认为这样比较有人情味：）。另外改变了-verifyroms的提示，它将显示NO GOOD DUMP KNOWN而不是显示较验值为00000000。

源代码改动：

主要检查了Atari游戏，并且修正68000及6502模拟核心，使它们运行更加稳定。

★特别报道★

NEORAGE重出江湖！

就在DREAMER要截稿的当天，从DAVESCLASSICS传来了惊人的消息，NEORAGE的最新WINDIWS32位版发布了！有什么更新？不应该叫更新，因为统统全是新的！你可以从他们的网站下载两个版本，一个是SETUP版另一个是ZIP版。模拟天堂提供ZIP版下载地址：

NEORAGEX http://emuheaven.027.net/w/neoragex.zip

必备BIOS文件http://emuheaven.027.net/w/ng.zip

读取ROM的方式大幅度改变：

现在的NEORAGEX只支持 *.zip的文件，不再支持解压以后的游戏。在菜单的左边是一个游戏的列表，如果NEORAGEX找到了支持的游戏就会把这个游戏变成可选的，否则游戏名称将是灰的。

寻找游戏：

首先选择路径，然后添人你放游戏ZIP文件的目录名，最后选择import 进行查找

运行游戏的方法：

先选择一个支持的游戏，然后按LAUNCH键运行。

修改ROM文件：

目录里的romfix.bat可以修正World Heroes Perfect、KOF 95、Kizuna文件的长度。

正确的文件长度：

KOF95:	KOF95_C5.ROM = 4MB
	KOF95_C6.ROM = 4MB
	KOF95_V2.ROM = 4MB
WHP:	WHP_C3.ROM = 4MB
	WHP_C4.ROM = 4MB
	WHP_C5.ROM = 4MB

WHP_C6.ROM = 4MB
KE: KE_C1.ROM = 4MB
KE_C2.ROM = 4MB
KE_C5.ROM = 4MB
KE_C6.ROM = 4MB

控制键位:

"1" ——1P开始
"3" ——2P开始
"2" ——1P投币
"4" ——2P投币
"TAB" —— 在游戏和系统菜单之间切换
"PGDN" ——音量减
"PGUP" ——音量加
"F1" ——重新启动
"F2" ——Audio Setting (ADPCM/FM/OFF)
"F3" ——8/16-bit 音效切换
"F4" ——MONO/STEREO切换
"F5" ——8/16-bit色彩切换
"F6" ——抽行显示 (ON/50%/OFF)
"F7" ——插值法 (ON/OFF)
"F8" ——边缘润化(ON/OFF)
"F9" ——抓图
"F11" ——存储游戏
"F12" ——读取游戏
"ESC" ——退出

由于刚刚推出，现在还看不出什么问题，下期我会发布一个关于NEORAGEX的问题集，如果你用NEORAGEX有什么问题也可以直接问我：)

★网友心得★

BLEEM应用有感

Metal

目前BLEEM DEMO不支持3D加速，但是也可以得到极快的速度。以RIDGE RACER4为例，我的光驱为ACCER 8速，另一个为4速光驱。进行游戏时，电脑会读取CD上的数据装入内存。事实上之后可以完全脱离CD而游戏，这时速度会有极大提高。方法是在电脑读完CD后，选BLEEM工具栏的SETTINGS，CDROM中选没有盘的光驱盘符再继续游戏。这时，BLEEM将从内存中读取数据。若没有双光驱，可以用虚拟光驱模拟（但用虚拟光驱不能用BLEEM玩PS游戏），总之选没有盘的光驱符即可。但是此法不适于NFS4，因为它不是全读入内存，而是边算边读，这将极大地减慢速度。方法也只能关掉游戏中的所有声音选项，这时再游戏，电脑将不再读盘，速度极快。若采用第一种方法，你会见到硬盘灯长明，将盘符改回即可。此法不适合BLEEM BETA DEMO，解决也很简单。只要读完盘之后（最好再游戏1、2秒）推出光盘即可。另外本人推荐安装DIRECTX6CORE。

Xgl200j VooDoo模拟器应用有感

Wangbig

Xgl200不愧为速度最快的voodoo模拟器 但是我发现了另其速度变得更快的方法首先,把xgl200 的glide2x.dll拷到 N64模拟器所在路径下和windows 的system下,然后(注意,最关键) 找到 Cglide 的 Cglide setup.exe 文件,考入N64模拟器所在路径下 ,运行并保存,再进入游戏,速度明显快了许多(我用的是Pentium 180 savage 3d,所以感觉非常明显)。我用的是Cglide 2.2版的 Cglide setup.exe，不知道别的Voodoo模拟器的 setup 文件有无此妙用。

BTW：欢迎大家积极来稿和大家分享你的心得。投稿EMAIL：dreamer@cj.net.cn

★精品文章选登★

模拟：硬件变为软件
Mark Anderson
翻译：Will.Anderson

不知是不是大家都觉得旧东西总会是好东西?最近又有不少经典游戏被重新制作并发售。其中有不少当年街机上有名的游戏现在都移植到了家庭游戏平台上，象：Pitfall、Frogger、Robotron、Battlezone、Montezuma's Revenge、Asteroids以及最近刚刚移植的Centipede。这种趋势是不是表示游戏开发商已经再也挤不出一丁点儿的创意？或者大家只不过是比较怀旧而已?

您至今为止仍不能买到这些游戏的Mac版本(不过Battlezone将会在1999年第一季发行Mac版)，这也许并不奇怪。但是，其实有办法可以让您在自己的Mac上玩到原来的版本。不知我这样说，会不会让您忽然之间兴奋莫名？还是你其实已经在At ari 2600上自虐似地玩了无数小时的Demon Attack。你是不是已经准备好重新感受一下当年玩Galaga、BurgerTime、Berzerk和Wizard of Wor时的辉煌?



当今游戏界的RPG游戏一改往日低迷，大作不断涌现。Westwood工作室最近推出了让无数骨灰级RPG玩家期盼已久的《黑暗王座III》（LANDS of LORE III）。Westwood工作室天才的游戏创意以及非凡的美工，在《大地传说》系列的第三作中再一次得到展现，相信喜爱第一人称视角的游戏迷们将会再一次

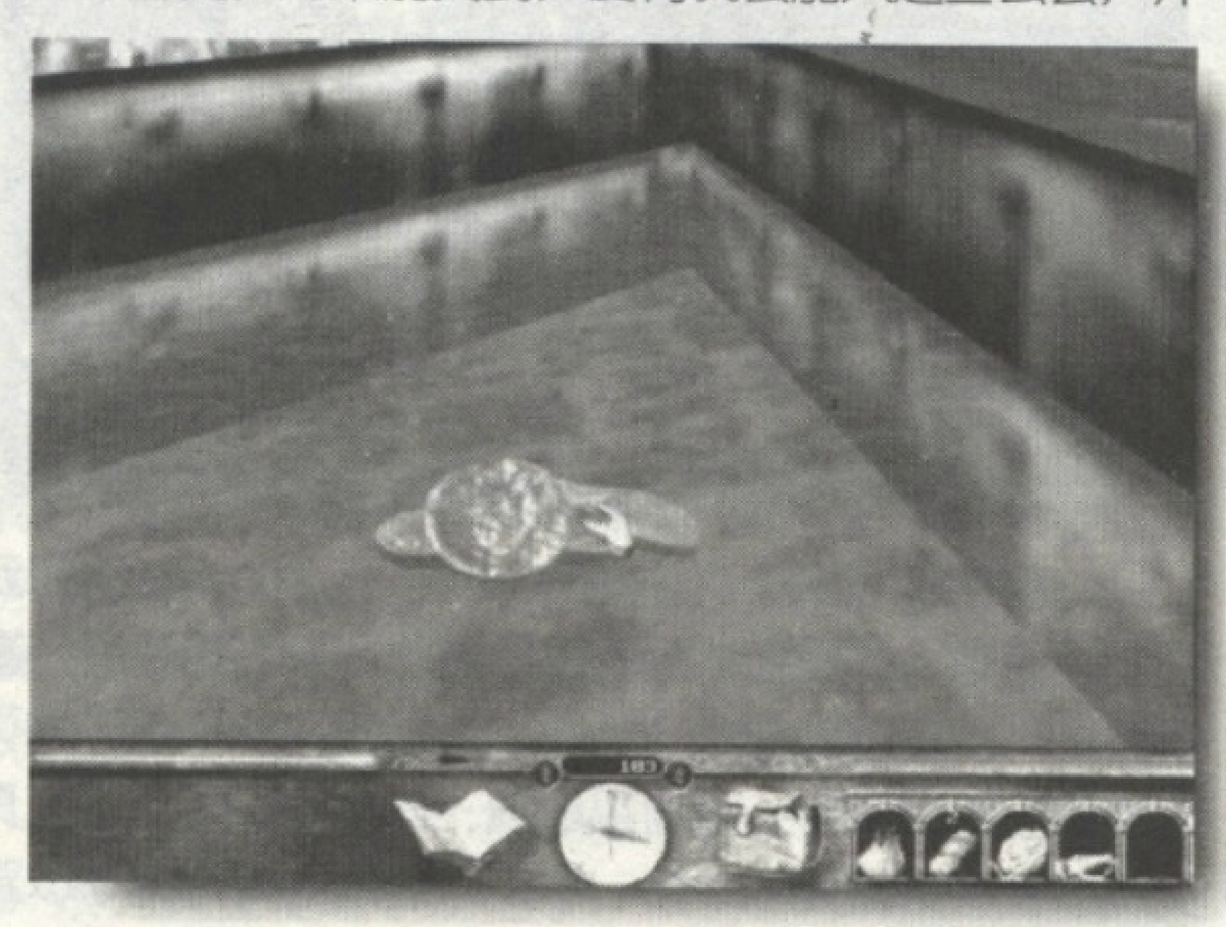


被发生在格莱斯通的故事所打动。

故事发生在当命运的守护神德拉寇看到邪恶之神伯莱尔不再具有作恶的能力之后，德拉寇认为自己已经完成了在这片大陆的使命，决定告别这片大陆并返回其同胞的居处。当德拉寇最后走出格莱斯通王城附近的洞穴时，忠诚的管家加克在“光辉大道”上贴上封印。此后，德拉寇和加克不再看护这片美丽神奇的大陆了，尘世间的纷乱再也无法打动德拉寇平静的心，他们的名字将只存在于古老的传说之中……但是德拉寇离开时加克所施展的魔法打碎了一面魔镜，导致大地结构发生了一种可怕的变化，连接六个世界的裂缝被打开。一些拥有强大力量的生物从入口处涌进这片大陆。在一些地区，空间裂缝的出现引起了当地居民的极大恐慌。虽然大陆上的很多有为之士为关闭空间裂缝做出了最大努力，但是事情却愈演愈烈，大量的人员伤亡和财产损失已经使整个大陆弥漫着一股绝望的情绪。而故事的主角库伯·拉格是格莱斯通国王理查王的弟弟艾瑞克·拉格与一名德拉考德血统舞女的私生子，在与父兄的郊外旅行中不幸遇上了从空间裂缝中钻出的大群地狱犬。父亲和兄弟双双惨死，而他仅仅侥幸逃过一死，但却失去了自己的灵魂。在修女道恩的魔法保护下暂时还能行动，但他现在必须赶在格莱斯通永远失落之前，找回自己的灵魂，否则就会很快真正死去。当伤心欲绝的库伯带着一身疲惫走向王宫祈求帮助时，他吃惊地发现居然有很多人认为是他杀害自己的父亲与兄弟。面对大家充满怀疑的目光，库伯决定开始训练自己，靠自己去找回他失去的灵魂并洗刷所蒙受的不白之冤。为了达到目的，库伯必须在六个世界不停穿梭以找出适当的方法去完成很多艰苦的任务。最后为了不让格莱斯通崩溃，库伯还必须关闭格莱斯通与其他五个世界连接的空间裂缝，使王国重新恢复安静祥和。

格莱斯通王国的才俊志士组成了武士、法师、牧师和盗贼四大公会，以便相互之间可以学习、帮助，毕竟团结就是力量。公会可以说是格莱斯通的学习中心，每一个公会都可以教玩家很多能派上用场的特定技能和法

术。但每个公会都对人会有不同的起始要求，另外，针对会员，公会里还设有不同等级，每个等级都会获得特定的技能与选项，但也必须完成一些特定的任务才能升级。可以根据自己的喜好，选择任意数量的公会加入。当然，所获得的经验点将会分配到这些公会中，以决定何时升级。如果决定只加入一个公会的话，将可以得到额外的经验点。因为如果只加入一个公会，就可以集中全力来学习该公会的技能，所以可以更快地提升技术等级。公会拥有各自商店，如在王城中就有武士公会铁戒指、法师公会泰勒玛瑞、牧师公会猛禽骑士团和盗贼公会酒神信徒。如果能找到，便有机会加入这些公会，并



且在这些商店中还可以买到护身精灵。如果选择了一名妖精（只能带一个），他便会加入队伍，在旅途中进行协助。妖精们或许了解玩家不知道的事情、会找出疏忽的东西等等，它们会跟在玩家身旁鞠躬尽瘁地尽忠。妖精会用他自己的方式行动，而不管玩家的行动（但可打开背包，在物品栏上会出现精灵控制窗口，能命令他做他能做的事）。有些妖精无法进入特定的环境，或在特定的情况下，拥有更强或更弱的能力，不过每位妖精都有其自己的人格特性与说话方式，他们也能升级，也会受伤、甚至死亡（可在相应的公会商店中复活）。

1. 武士公会是由一群格莱斯通中身体最强壮的人组成，是最强大的战斗机器。公会大部分成员身兼守卫、军人或侍卫等工作。

公会等级：战士(Fighter)→王冠侍卫(Crown Servant)→营副(Aide de Camp)→大刀长(Grand Blade)。

公会技能：强力一击(Mighty Blow)、箭术(Marksmanship)、快速攻击(Rapid Strike)等。

公会精灵：铁皮人(Iron Golem)全身覆盖着大量的装甲护盾，平时沉默寡言。具备侦查、攻击敌人、撞门、鉴定武器与装甲、寻找食物、鉴定生物、替玩家造护盾等技能。

公会特性：备用/训练(Sparring/Training)、铁手套(The Gauntlet)。

2. 法师公会虽然成员的数目最少，但由神秘的道恩(Dawn)所领导，是格莱斯通最强大、最具影响力的公会。法师公会的会员们，也无疑是格莱斯通最好的施法者。

公会等级：巫师(Wizard)→宫廷学徒(Court Apprentice)→宫廷巫师(Court Wizard)→王冠巫师(Crown Wizard)。

公会技能：神秘学(Arcane Lore)、鉴定术(Identify)、汲取法力(Mana Tap)等。

公会精灵：侏儒(Homunculus)是一名长着翅膀的石像鬼，非常聪明，而且有一点狡猾，常会讥讽别人。技能具寻找药方物品、替玩家转换法力、鉴定物品、施展魔法护盾、捡东西、护盾术等。

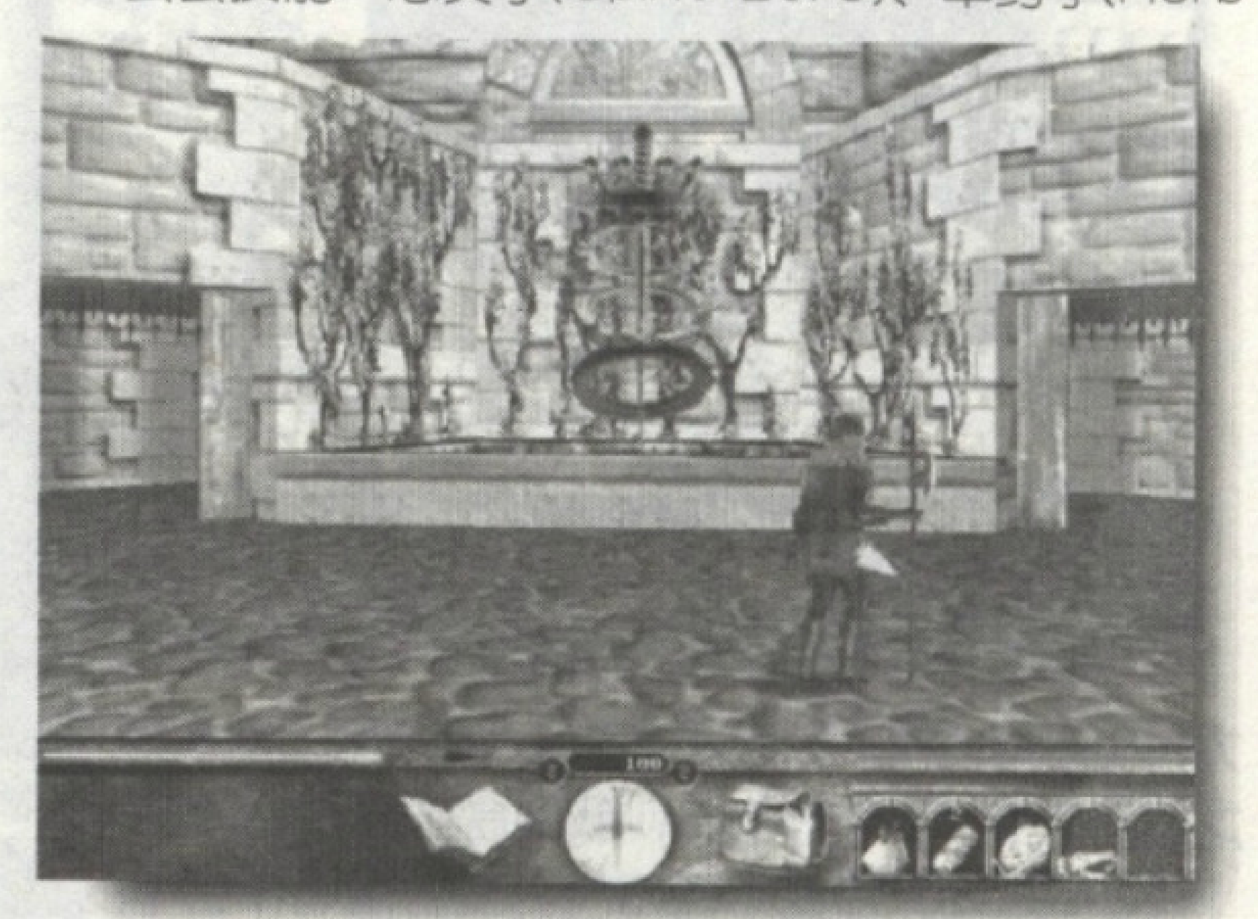
公会特性：进行魔法充电(Recharging stations)，针对各种水晶。

3. 牧师公会成员大都在大陆上过着隐居生活，可能是由格莱斯通的旧君主宫廷所组成。

他们治疗及令人复活的能力，在格莱斯通大陆上，是无人能及的。牧师公会的成员们，是绝佳的治疗师，而虽然他们不是最强大的武器或法术使用者，但在各方面的表现都是最平均的。

公会等级：牧师(Cleric)→侍僧(Acolyte)→探索者(Seeker)→猛禽(Finch)。

公会技能：心灵学(Spirit Lore)、草药学(Herb



Lore)、神圣攻击(Holy Strike)、复活妖精(Restore Familiar)等。

公会精灵：小仙子(Glitterfay)是一位纯洁、天真、可爱的小精灵，她常会对小事喋喋不休。具备魔法护盾、治疗、寻找食物、寻找治疗物品、施展光明术、替玩家施展防毒术、鉴定药典物品、捡东西等技能。

公会特性：力量祭坛(Altar of Strength)、心灵

祭坛(Altar of Spirit)、复活祭坛(Resurrection Altar)(祭坛的效果不会累积计算，且当玩家死亡之后，祝福的效果也将消失)。

4. 盗贼公会是由一群小偷与刺客组成，其实并不能称上一个公会，只是用来表达对上层社会不满情绪的组织。该公会提供毒药、秘方和其他一些来源有问题的物品，而且他们的商店，只有在需要交易的时候，才出现在城镇中。

公会等级：小偷(Thief)→补锅匠(Tinker)→枪手(Bobbin)→锁匠(Locksmith)。

公会技能：偷窃(Steal)、陷害(Backstab)、开锁(Pick Lock)、狙击(Sniper)、致命一击(Death Strike)等。

公会妖精：影魔(Shadow)是一种阴险、狡诈的生物，可以随时了解在自己周围发生了什么。他相当的机智,不相信世界上的任何东西。具有替玩家施展防毒术、隐形术、捡东西、搜寻、聆听、开锁、在玩家的武器上加毒与偷窃等技能。

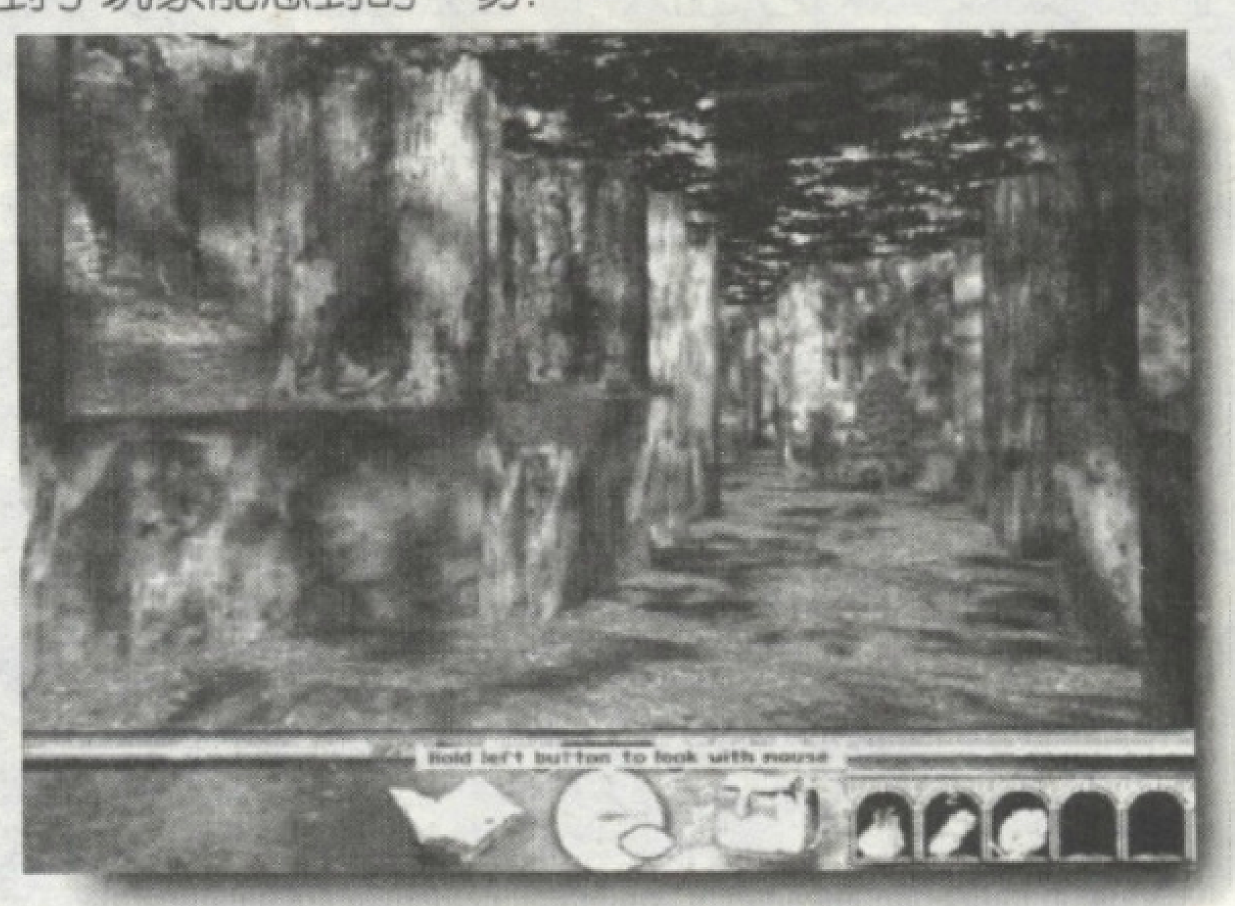
公会特性：小偷铁手套(Thieves Gauntlet)、当铺(Pawnshop)等。

你——库伯决定怎么选择了吗？是不是想加入全部的公会？笔者强烈建议你只加入一个公会，然后再选择一个自己尚未加入的公会妖精，用他们的技能与特殊能



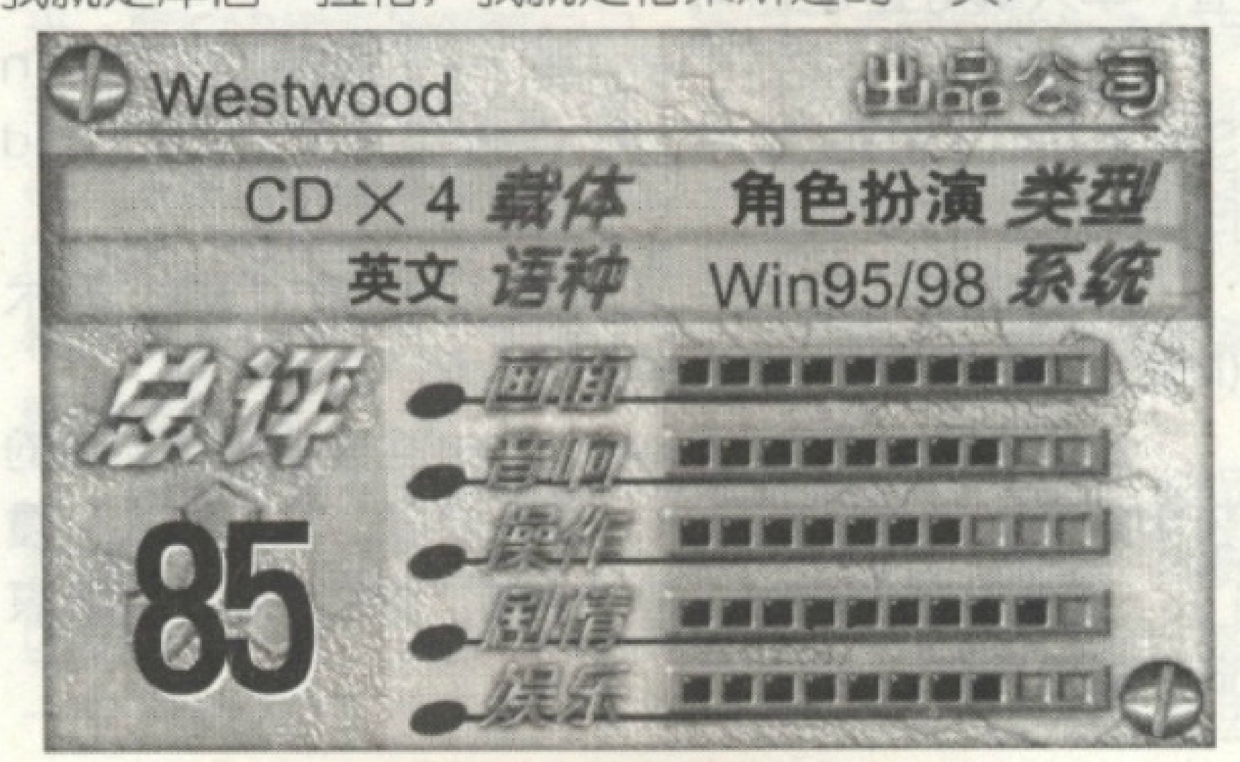
力，与你相辅相承。笔者就是加入了法师公会泰勒玛瑞之后又去买了一个铁皮人，我俩合作得非常愉快。

Westwood真不愧为世界上游戏制作组中的骄子，他们考虑到了游戏中的每一个具体细节，几乎做到了不让玩家对游戏有一丝遗憾。而《黑暗王座III》就非常完美地体现了这一点。在安装游戏时，并不象现今大多数游戏那样出现一个无聊的进度条，让玩家枯燥等待，而是在美妙的中世纪风格音乐的陪伴下，用精美的画面缓缓介绍有关游戏的信息。而在读取进度的时候，用一柄长剑的缓缓拔出代替进度条，最后剑光一闪，库伯又踏上了征程。当然让人震撼的是游戏过场运用大量细腻完美、惊艳绝伦的动画来串联故事；并且还有很多关键情节出现细致的过场动画，好象故事就发生在身边。为了方便大家进行游戏，还提供了大量的快捷键、信息记录和自动绘图功能等。可以说，Westwood做到了玩家能想到的一切！



一部出自视美工为生命的Westwood之手的游戏，还会有人怀疑它的画面吗！游戏场景气势磅礴、富于变化，且在笔者配有Voodoo卡的奔腾MMX200就可以非常流畅地运行。面对那细腻、流畅的画面，可以真实的感受格莱斯通的一草一木；从很远的地方就可以观察到敌人的活动，抢先发起进攻；而且对敌人的每一次打击都会使其做出相应的变化，并可在屏幕上真实地表现出来。如果敌人从玩家视角的盲区偷袭，那也不用担心，因为音箱里发出的脚步声已经明确告诉敌人的方向。此外，游戏的音乐可以恰到好处地烘托玩家所处的环境，王城中典雅的音乐使人感到阵阵轻松；而黑森林中的音乐就有些紧张，还不时传出隐约的风声和狼嗥……总之，笔者对《黑暗王座III》的声光感受只能用一个字来形容——“爽”！

笔者这几天在格莱斯通的经历，始终使我在旅行中保持着一种莫名的亲切感，一种为了拯救王国、为证实自己清白的信念始终在驱使我去拯救这个世界——因为我就是库伯·拉格，我就是格莱斯通的一员！

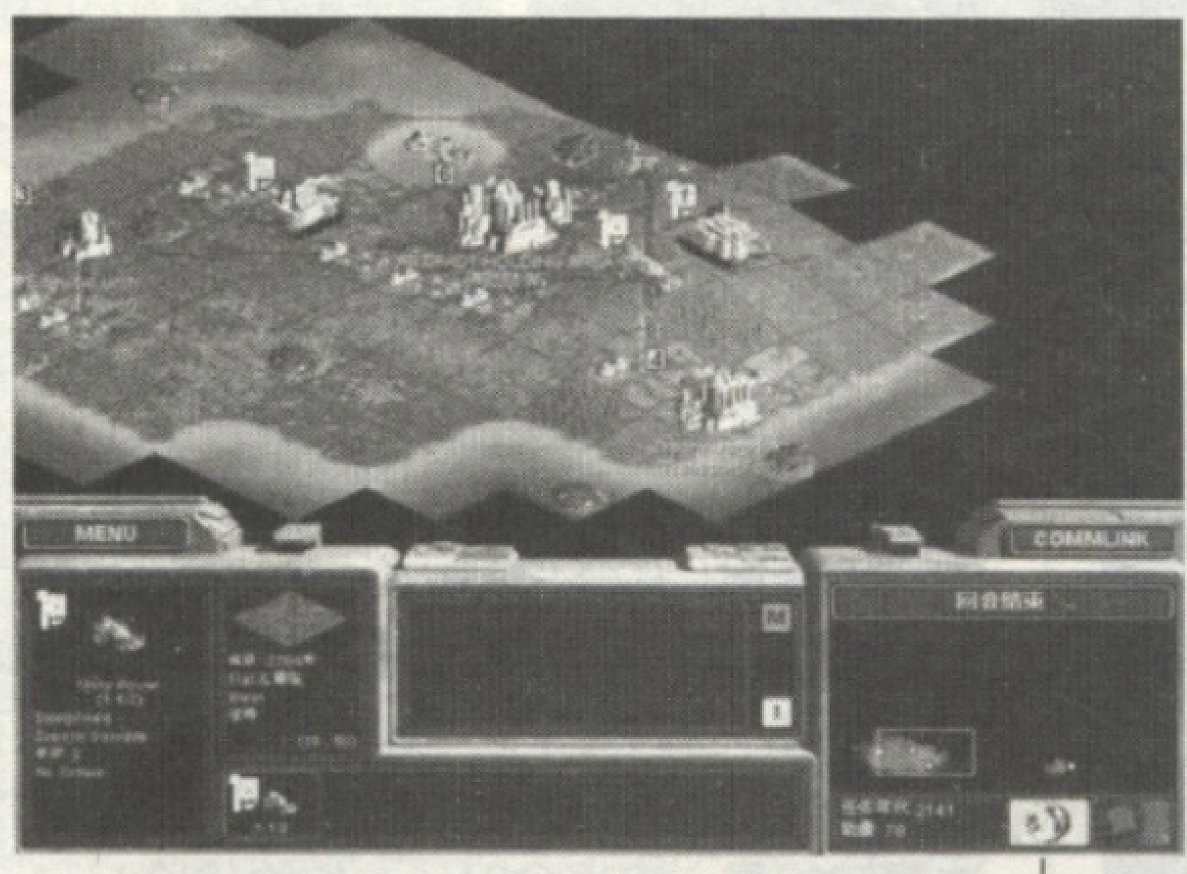


《半人马座α星》Alpha Centauri

上海 魏翔

《半人马座α星》(Alpha Centauri)是继《文明》I、II以及《盖茨堡战役》之后，策略游戏之父席德·梅尔的最新作品。可能是由于明星效应，这个游戏在发售后一周内就在TOP100上占据了第12位，并在E3大展中获得了最佳策略游戏的头衔，其风头甚至超过了正在制作中的《文明》系列的嫡系继承者：《文明III——力量的召唤》(CivIII——Call To Power)。应该指出，并非所有的玩家对此游戏都给予了高度的评价，一些反面意见指出它只不过是《文明II》的另一个复制品而以。客观的说，《文明》系列实在是过于出色了，以至于即便是它的缔造者，也无法轻易的摆脱这样一座高峰所投下的阴影。

即便是最苛刻的玩家，对这个游戏的图像和音效都无可挑剔。Sid Meier的新东家Firaxis拥有第一流的美术设计人才，《半人马座α星》的游戏画面即便是和《星际争霸》相比较也毫不逊色。可能是因为都是以外星空间为背景的缘故，《半人马座α星》的画面风格和《星际争霸》非常的相似。如果一定要区别高下的话，我认为《半人马座α星》的画面要略胜一筹。这是因为在《半人马座α星》中使用半三维的地形，较《星际争霸》的二维地形更具立体感觉。大段大段的视频片断和真人配音也恰如其分的烘托了游戏的气氛。



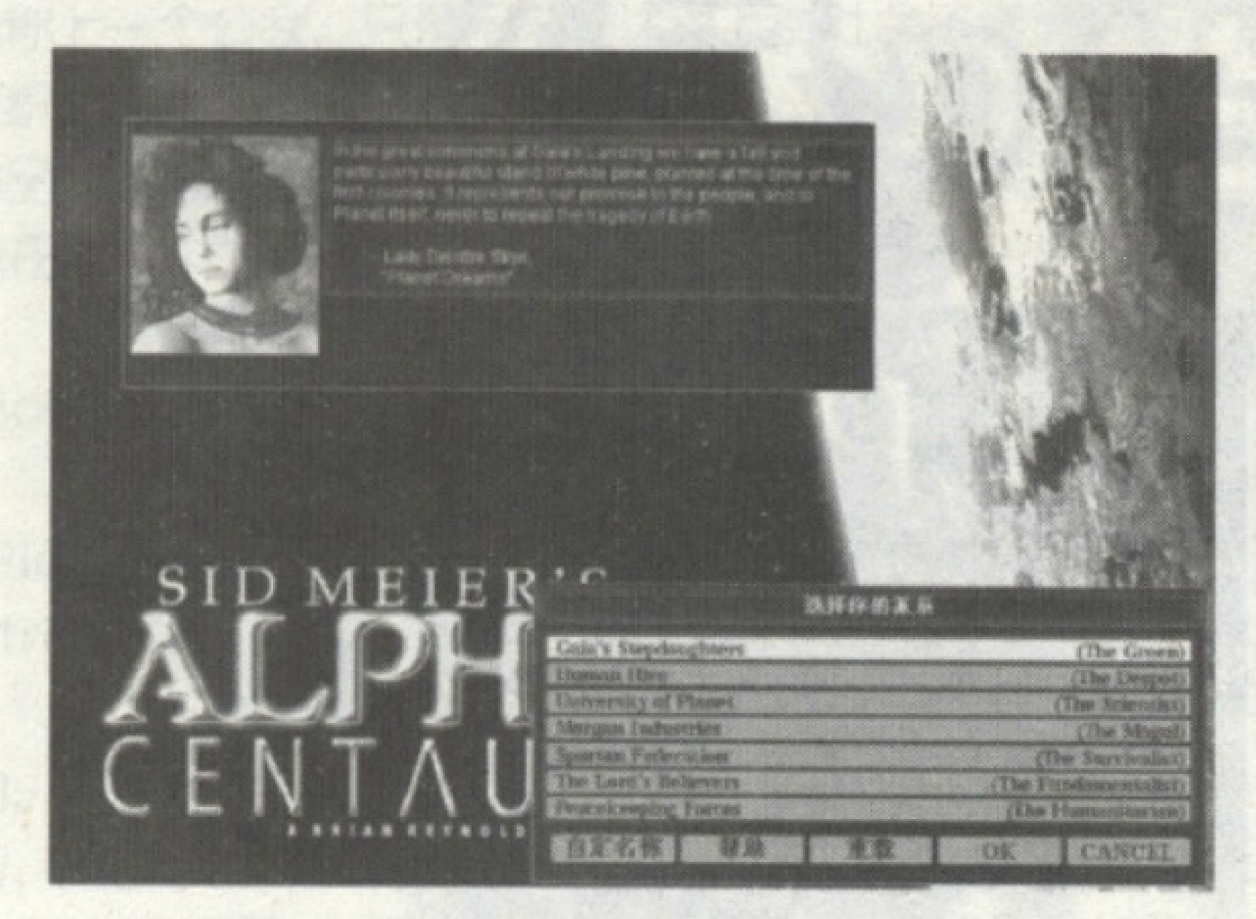
创意是这个游戏最容易遭受指责的一个方面。批评者只需要说一句：“太像《文明II》了！”就可以令其支持者无言以对。但是，即便是最激烈的抨击者，也必须承认《半人马座α星》的情节，尤其在思想深度上具有相当的水准，完全可以和《文明》系列相提并论。在《文明II》里，玩家向半人马星座发射了一艘殖民飞船以赢得游戏。但等待着殖民飞船的，究竟是怎样的命运？这一点在《文明II》里并未被提及。《半人马座α星》试图对这一问题给玩家一个合理的解释。

……在“联合号”飞船就要到达目的地的时候，由于在领导人内部对于完美的社会体制各自持着不同的信念，在到底按照哪种原则和规范去建立一个新社会上，有着无法调和的分歧，导致移民内部发生了分裂并导致了冲突。斗争的最终结果是：飞船被摧毁，持各种政见的支持者们分别跟随着自己的领袖驾驶救生舱在半人马座α星上着陆。面对他们的将是一个未知的外星世界，充满敌意的异域生物，以及来自其他团体的竞争和挑战。他们都有一个非常明确的目的：把自己认为“正确”的信念推广到整个人类社会，即便需要诉诸武力也在所不

惜……

进入游戏后可以通过选择出场人物来确定自己的种族。也就是确定自己的“信仰”。

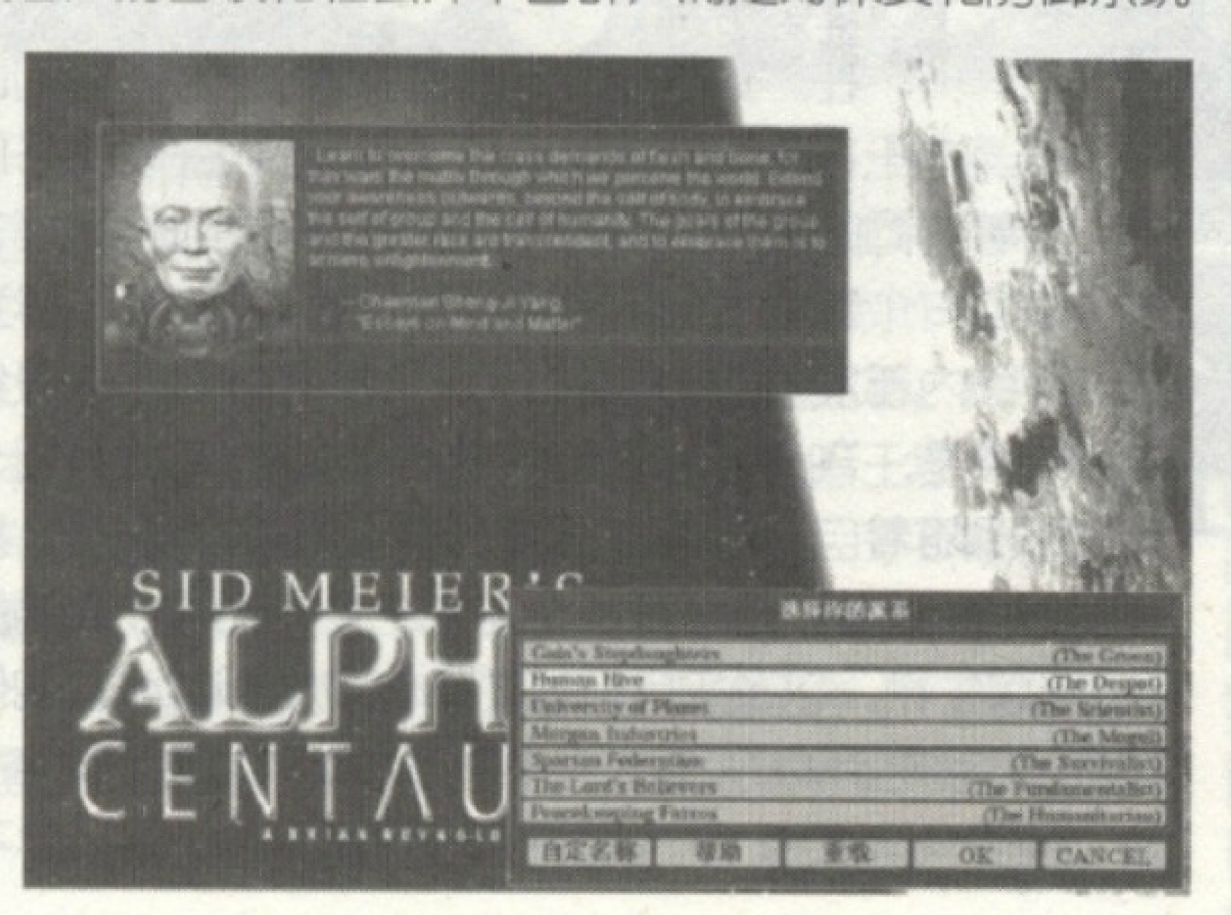
Deirdre女士 盖亚的女儿



在地球上，污染和沙漠化使得生态平衡遭到的无可恢复的破坏，物种日复一日的被消灭。对此不满的人们成立了一个组织，称为“盖亚”（大地女神）。作为盖亚的创始者，Deirdre女士和她的追随者们强调和这个星球协调共存，把本土原产的动植物看的和自己同样重要。Deirdre女士是一个优秀的植物学家和外星动物学家，她在此次联合国行动中的任务是探索此星球上的原有动植物，观察人类社会化对原始生态环境的影响。她对于环境的态度是有矛盾的，在生存面前，她真能把这个星球上的动植物和追随自己的人们一视同仁吗？

扬(Sheng-Ji Yang)首领 人类蜂窝

居住在地下要塞里，用周边防御保护自己，通过侵略来积累力量和财富。尽管经济通常会落后于其他群体，但强大的军事力量可以保证这个种群不落后于任何其他群体的发展步伐。扬首领把国家的利益置于个人利益之上，这是他们成功的要素之一。作为绝对的唯美主义者，扬首领和社会并不合群，而是对保安和防御系统



更感兴趣。由于其出众的才能，扬被选为这次联合国行动的保安主任。由于其军事方面的背景和对于心理学的深入了解，使得对其他群体来说，无论在肉体上还是在精神上，扬都是一个强大的对手。

Morgan总裁 工业

受财富和物质占有欲望的驱动，Morgan总裁按照公司的组织原则来建造自己的社会。Morgan本人通过在撒哈拉沙漠中的一场战争中发现的钻石矿建立起了自己的经济帝国。随着经济力量的不断增长，Morgan把他的帝国扩展到了各个领域，包括佣兵和高级旅馆。Morgan企图在这个新世界里重复他在旧世界中所取得的成功。

Pravin Lal委员 维持和平部队

他们相信信息的自由流通以及幸福的生活。Pravin Lal主席的人道主义思想使他成为了一个被广泛接受的领袖。假如他决定竞选星球长官的话，可以获得比别人更多的支持。他出生在印度，并曾经在牛津大学学习医学。在行医方面，Pravin多次证明自己是一个英雄。在印度边境的一次冲突中，他一次就拯救了很多生命。对下属的过度信任可能是Pravin的一个容易被利用的弱点。

Santiage上校 斯巴达联盟

斯巴达人相信胜利来源于优越的武器和训练。由于他们的高度自信，斯巴达的军事就纯粹的力量而言是没有对手的。但不幸的是，对于军事的过度重视妨碍了斯巴达的工业增长。Santiage是一个孤儿，先后加入过许多帮派和作战部队。从残酷地战火中她学会了生存，使自己的感情变得更加坚毅。但是，这样的经历也使她变得捉摸不定，而且非常危险。

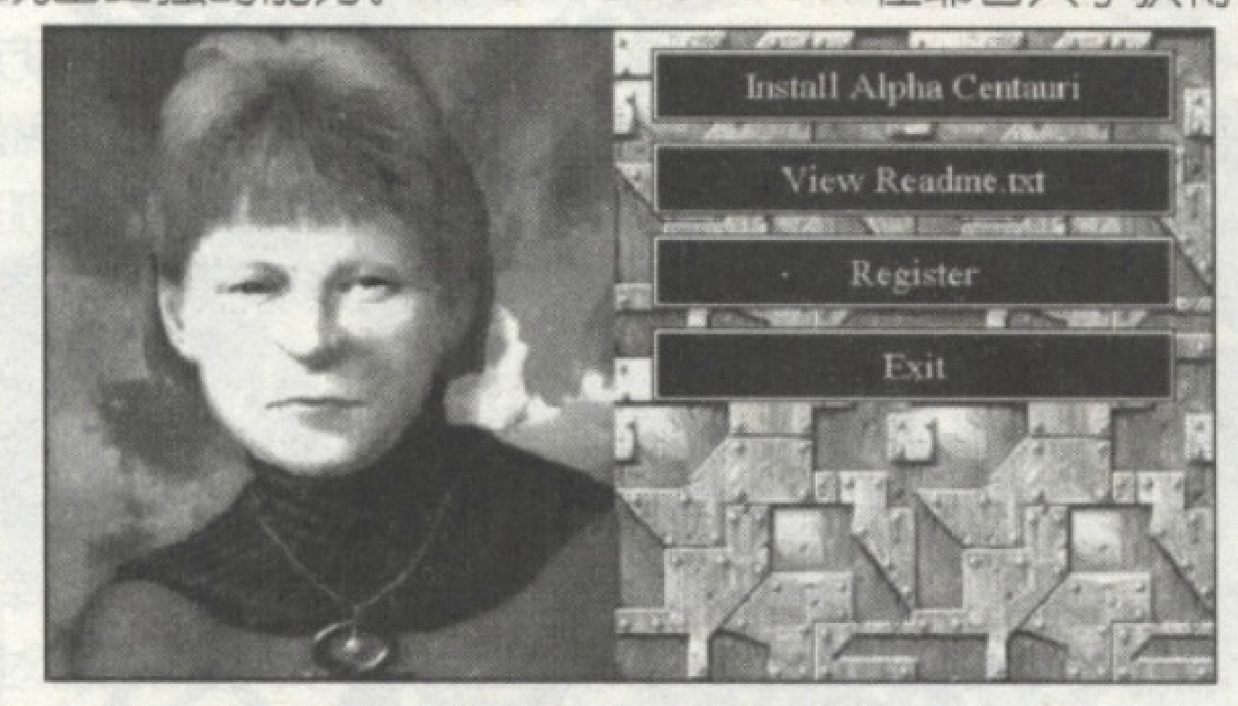
Prokhor Zakharov博士 行星大学

行星大学把发现和知识看得高于一切，从一个相当高的技术起点来建设自己的文明。有些人认为他们对于技术的重视是过头了，以至于工人们都在抱怨他们的精英论和对种族习俗的忽视。由于他们比其他派别具有更强的科研力量，所以必须时刻警惕其他派别盗窃自己的技术情报。由于Prokhor Zakharov博士取得了无数的科学突破，他被任命为这次联合国行动的首席科学家，但有许多人对于他可以在研究的名义下做任何事情表示不满。新的科技将被开发出来，这是肯定的。但无法预知的是，这将会以什么作为代价？

Miriam Godwinson修女 上帝的信徒

出于对宗教的狂热信仰，信徒们通常把追随者人数的增长看得比追求科学知识要重要的多。他们的文明就是他们的信仰，信徒们将不择手段地捍卫自己的宗教

信仰。当面对敌人时，信仰的力量将使他们在作战中表现出更强的能力。Miriam Godwinson在耶鲁大学获得



了她的心理学博士学位。在帮助一些国家进行了宗教大清洗之后，Mirian建立起了她自己的教派，成为了尊奉上帝者的榜样。但是，她的追随者们到底是献身于自己的信仰，还是仅仅是被一个令人信服的领袖的个人魅力所吸引呢？

除了人物的原始设定之外，在游戏进程中更是可以通过“社会工程”（Social Engineering）功能对政治体制、经济体制、价值观和发展趋势等方面进行更多的控制。

可以看出，《半人马座α星》和《文明》系列的最大不同点就是，除了发展科技和征服外族，个性化发展在《半人马座α星》中也占据了一个非常重要的地位。在《文明》系列中，种族的特点并不鲜明，每个民族的科技、军事等方面并没有明显的差别。而《半人马座α星》里的不同派别立场互相矛盾，将很难和具有对立观念的派系建立同盟或得到任何帮助。而具有相近目标的派别将会协助你进行战斗，甚至在选举最高领袖时为你投下宝贵的一票，从而帮助你获得最后的胜利。

首先谈谈该游戏的外交系统，是因为它和《文明》系列中的外交系统存在质的区别。在《文明》系列中，外交除了交换科技和向其他民族勒索财物外，可以说没有任何其他用途。《半人马座α星》则不然，利用外交几乎可以进行任何事情。

两个派别之间可能存在四种状态，分别是战争，伙伴，友好和停火。战争和停火的状态不用多说。伙伴关系是同其他派别之间可能具有的最亲密关系，双方可以自由往来并使用对方的军事基地。当受到攻击时，同盟将派部队前来协助，帮你加强一些城市的防御，甚至直接把一些部队的指挥权移交给你。双方也可以交换意见以协调各自的军事行动。在这种状态下，经济和科技的交流也更加密切。友好条约和伙伴关系有些相似，但双方不能进入对方领土。互相之间有一定的经济交流，但不如伙伴关系那么密切。

任何东西都可以进行交换，包括科技、能量、外交关系甚至可以以金钱换选票。可以向其他派别提出交换的请求，其他派别也可能这样做。一般来说，拒绝这样的要求，尤其是无偿获取的要求并不会对相互关系造成影响。但拒绝如扬、Santiago这样有军事倾向的人提出的要求是要冒风险的。和一个派系的交往达到一定的密切程度后，就可以提出购买选票的要求。一般这个价格是相当高的，但如果需要这些选票的话就值得。一个派系拥有的选票总数和它的规模有关。规模越大，选票越多。因此，不要花太多的钱去购买规模微不足道的派别的选票。如果急需钱用，就得从其他派别那里挪用一些。可以借贷，不过要付利息。也可以用科技去换或者以军力相威胁。甚至有可以通过表达善意和友谊来无偿索取。

在多边会谈中可以得到很多东西，只有和其他所有派别都建立了联系之后才能参与会谈。所以在游戏初期尽量探索其他派别的位置以建立联系非常重要，也可以请求别的派别帮助建立和其他派别联系。实力排名靠前的两个派系有资格成为行星主席（Planetary Governor）的候选人。当选行星主席可以获得许多好处，比如：可以对任何议会提案的决定进行否决；在和其他派别的贸易中获得更多的利益；派驻观察员以监视其他派别的军事行动等。进而通过当选最高领袖（Supreme Leader）来胜利结束这个游戏。法定的当选票数为四分之三多数。这个目标还是相当难以达到的，可能需要购买很多选票才能达到这个数字。最高领袖一旦选出后，不服从选举结果的派别可能会坚持抵抗。如果发生这种情况，你和你的同盟将联合把敌对势力消灭来获得最后胜利。

在游戏中还有一些需要共同协商通过的协定，要视对自己的利弊来决定取舍。

打捞联合飞船反应堆：如果议会通过这项决策的话，所有派系均可获得500个能量单位。尽管这看上去很不错，但它带给你的也并不仅仅是利益。如果你的敌对者对这个提案投下了赞成票的话，一定要小心。这通常意味着他急需这笔资金来建设自己的军事力量。

全球贸易协定：通过这项协定可以对所有加入此协定的派别带来好处。和同盟者之间的贸易收益将是原来的两倍。如果同盟较多的话，加入这一协定可以带来

客观的利益。

发射阳光屏蔽罩：这一行动将使全球气温下降，从而导致海平面下降。将会发现原来在海中的城市出现在陆地上，使得原来的水面建筑完全失效。

融化极冰：导致海平面上升。它带来的风险是所有没有建造压力封顶的城市将被淹没！如果有这样的城市，果断的投下反对票！

一旦此议案得以通过，将会从根本上改变游戏的进程。简单的说，废除联合国宪章将使对大规模杀伤性武器的使用成为合法。这样就可以把星球炸弹或是神经毒气投向敌人的核心地区而不必担心制裁。如果储存了大量的这一类武器而又渴望着去使用的话就试一试吧！要小心，也许敌人同样也会对这一决定感到高兴。

总体来说，《半人马座α星》使用的外交系统非常出色。体现了目前最完美的设计水平。

所有伟大的冒险故事都是以探索为起点的。当自己的派系脱离了叛乱中的飞船并降落在这个星球上时，所拥有的只是一个救生舱，和一小块直接可见的土地。在一片黑暗之中隐藏的到底是什么？到底是降落在一个孤单的小岛还是陆地上？其他派别在什么方向？这块土地是否富饶？是否提供了足够的生存空间？如果期望着有朝一日成为这个星球的最高领袖的话，探索是打开梦想大门唯一的钥匙。首先需要寻找的目标有三个，能供建立新城市使用的资源、其他派别、补给舱和不明物体。在《半人马座α星》中共有三种资源，营养、矿物和能量。营养给种群的人民提供食物，是城市可持续发展的基础。土地的颜色越是偏绿，能提供的营养越多。矿物则提供制造能力，看上去有较多斑点的地面能生产更多的矿物。能量通过收集太阳能获得，所以高出的地面比低地产生的能量多。能量除了供给部队和建筑外，还可以充当货币的作用。补给舱和不明物体可能可以给派别带来一些意外的惊喜，如新科技等。不明物体必须运回建设了网络节点（Network Node）的城市才能使用。每个城市有一个数字表示这个城市的人口数，基数为1000人。每一单位的人口可以开发一块土地。可以不必亲自去管理每一座城市，只需要把它设置为探索型、研究型、建设型和军事型之一即可让电脑按设好的意图自动管理。也可以让任何部队自动行动。这些自动特性的确可以节省玩家的大量时间。该游戏还提供了一个庞大的发明系统。无法具体的选择下一个发明到底是什么，取而代之的是在探索、研究、建设和军事四个方面选择侧重点进行研究。也可以同时选择多个方面。秘密项目相当于《文明》系列中的奇迹。其数量大大增加而且建设难度也下降了。合理的建设这些项目可以获得丰厚的收益。

在《半人马座α星》中，玩家可以设计自己的作战单位。只需要把符合需要的底盘，武器等等进行拼接就可以了。尽管存在几万种可能的作战单位，但武器库里一次只能有64种。所以必须不时的使用单位编辑器对过时的作战单位进行升级。并非综合能力越强的单位作用就越明显。如果试图大量生产一个各方面都很出色的兵种，那么这个计划将消耗大量财力。这是因为综合性兵种的价格远远超过了单一用途兵种的造价，灵活的运用各种类型兵种进行协同作战才是更为经济的。远程火力非常有用。它可以对远距离的敌人部队进行攻击，但不会造成敌人的单位实际死亡。更重要的是，它可以阻止对方生命值的恢复。战斗的升级系统相对比较完善，不同级别的部队的战斗力相差很大，甚至具有不同的外观。培养一个高等级的战士需要耐性和运气，同时也是相当有趣的。

《半人马座α星》是集大成于一身的回合制策略游戏，其主题鲜明，各种系统设定无懈可击。它创新性的使用了离散的三维地形系统，这一点大大的增加了游戏的真实性和效果。尽管这个游戏体现了现在回合制策略游戏的较高设计水平，但它也继承了回合制策略这种类型游戏的所有缺点，如节奏慢，过于复杂等。而且，缺乏真正意义上的创新是它的致命伤。可以说，既然连席德·梅尔这样的大师都无法在思想上有所突破，《半人马座α星》在回合制策略游戏的框架下已经发挥到极限了。发展是人类永恒的主题，把关于人类社会历史发展的这个主题建立在即时游戏的基础上是未来的趋势，对于游戏设计者来说，这也是一个相当复杂的挑战。







北京 Ranta

残阳似血，秋风如刀，是杀人的好天气。

山道上，五个奇装异服的男子正徐徐向山顶走去。其中一人嘟囔道："唐锁魂怎么还不来？"另一人道："他不来，我们也能狙杀萧秋秋。"第三人说："我们'三色鬼魔'今天一定要从姓萧的身上拿到'擎天一剑'剑谱。"而另外两个人一直沉默不语。说话间，一人从树丛中跳出，正是唐锁魂，手里还提着一个孩童。五人问起孩童，唐锁魂说这个孩子身上已经下了巨毒，萧秋秋一定不会见死不救，只要他一碰小孩，立刻也会中毒。

六人密谋毒计狙杀老侠萧秋秋，不料草丛中有两个牧童将其谈话听得一清二楚。而这两个牧童恰好又不是普通百姓，他们分别是在此隐居的武林人士萧常剑和皇甫悟非的儿子，一个叫萧啸天，另一个叫皇甫云吟。初生牛犊不怕虎，萧啸天叫云吟去村里叫爹爹来，自己则拔出小刀质问六人为何密谋狙杀萧大侠，不想一招之间即被打昏。此时萧常剑和皇甫悟非赶到，但在六人手下也没走上几个照面，均被点穴击倒在地。待醒来时，只听到树后一阵刀剑相击，好象萧秋秋已经到达。虽然中毒，但他仍靠"擎天一剑"绝技打败"三色鬼魔"等人，直到离去都没看见萧和皇甫等人。而那六人中有一白衣人一直躲在树丛中，萧秋秋走后方现身出来，杀害了皇甫悟非，正要对其他人下毒手时，一位剑客赶来一剑将其杀死。

这个剑客叫佘逸空，乃天玄派弟子，是得知有人将对萧秋秋不利，特地赶来为萧秋秋报信。虽然来迟一步，但萧秋秋并未出事。他可怜皇甫云吟幼年丧父，便收下皇甫云吟和萧啸天为徒，带回本派。

一晃十二年过去了……

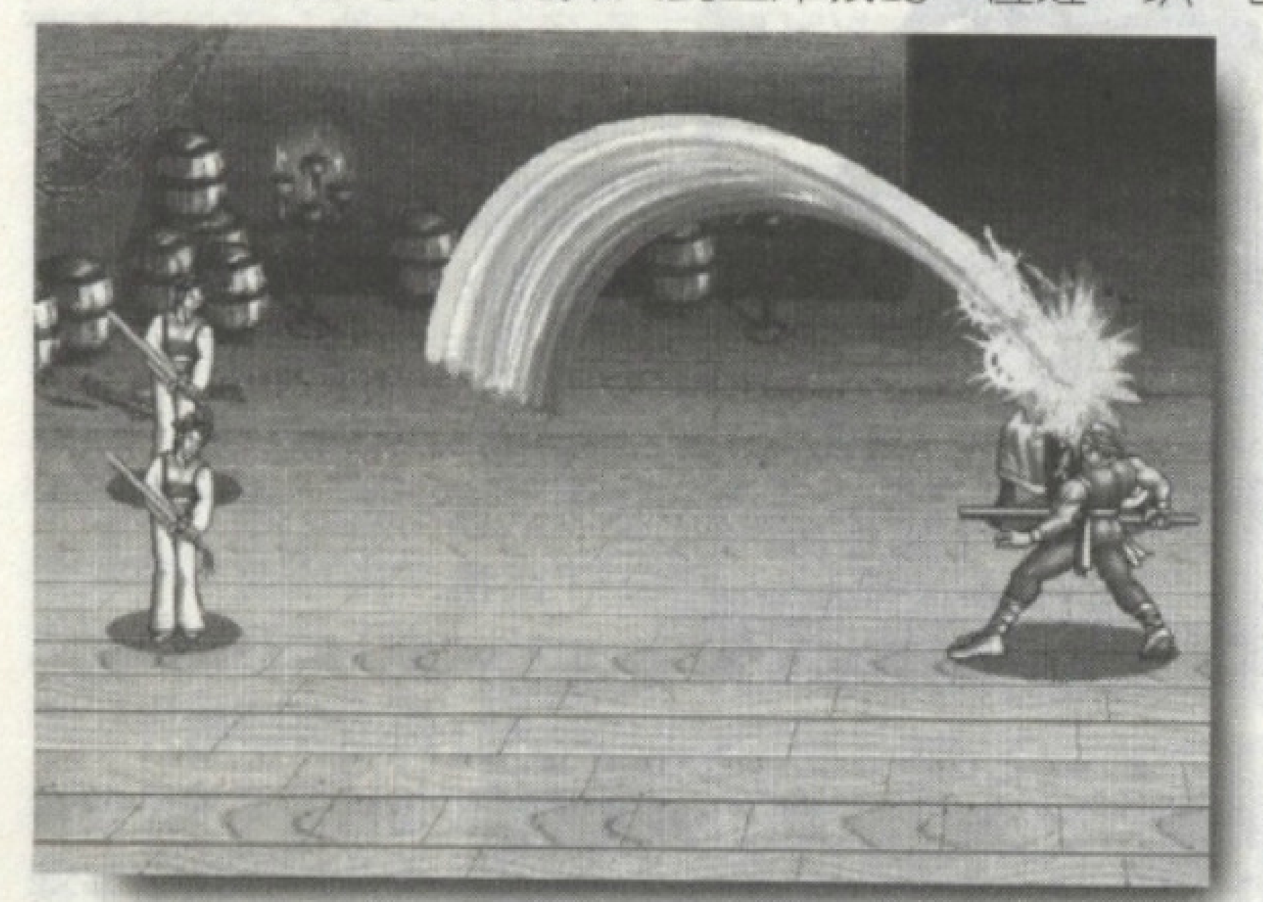
一日，皇甫云吟与大师兄萧啸天在对练武功招式，一个小师弟跑来说师父找他俩说话。师兄弟向师父汇报武功进展情况，师父说萧啸天天资聪慧，又勤学苦练，是可造之材，而皇甫云吟资质虽差，但天生神力，将来也会有所成就。由于萧家来信要萧啸天火速回家，故佘逸空叫二人下山，顺便到江湖中磨练磨练。

下山时皇甫云吟想到父亲坟上去上香。来到清明山坟场，发现这里的坟墓又比两个月前多了许多。回到诸葛村萧家看到的却是满地鲜血，一片狼籍。萧家老家丁萧五说不久前的一个晚上听到过奇怪的马车声，然后家里人就一个接一个地被杀，凶手还不知道是谁，现在只有萧常剑和萧五没有遇害。萧啸天到父亲的卧室里没找到他，却在书架后发现一个秘道。萧五说江湖上闻者色变的"幽魂车"曾经在里面出现过，死也不让二人进去。

相传幽魂车乃是邪教——玄灵教镇教之宝，玄灵教前任教主翡玄空武功奇高，心狠手毒。第一护法"幽幕血奴"杀人如麻，短时间内就荡平嵩山、衡山、点苍山等门派。老侠萧秋秋曾邀战翡玄空和"幽幕血奴"二人，但只杀死了翡玄空，自己也身受重伤，至死未愈。后来邪教教徒司徒狂在幽魂车上学会绝世武艺，仍与正派为敌。当时武林正派有"三正四奇"共七大高手，"三正"联手狙杀"幽幕血奴"，两败俱伤；"四奇"与司徒狂决斗，将司徒狂逼下万丈深渊。从此幽魂车就失踪了，但十几年来，武林人士无时不在寻找它和记载在它上面的惊世武功。

父亲下落不明，萧啸天怎能就此罢休？二人决定到药店去买些软筋散来麻倒萧五。药房就在村子北边，但药房老板要二人教训村中的铁匠，因为铁匠经常欺负他。虽然药铺老板是受害者，但侠义之士不能偏听一面之辞就乱打人。由于萧啸天不愿去殴打铁匠，因此药铺老板也不愿将软筋散卖给他俩（也可以答应药铺老板，直接去教训铁匠而拿到药）。皇甫云吟说自己家中好象有一些麻药，二人在皇甫家找到麻药后拿回去给萧五服下。将萧五麻晕后二人进到秘道里，在秘道尽头找到了萧常剑的尸首。萧啸天正悲痛不已，十二年前那六个人之一的玄风八和他的徒弟钱阿龟出现，原来是他们杀害了萧常剑，以泄当年没有成功狙杀萧秋秋之恨。仇人相见，师兄弟二人上前与其拼命，然修为不够难以取胜，最终被擒。此时幽灵车出现，玄风八师徒跳上车远去，萧与皇甫二人幸免一死，但萧五却被幽魂车撞死在地。

埋葬好萧五，二人来到守墓人的小屋，求他好好照看家人坟墓（若语气不恭会挨打），现在只好回卧龙岗找师父了。在卧龙岗却得知师父到孟津城的一位姓“织”的朋友家去了，二人只好又赶去孟津城。回到诸葛村，向西出村到原野，北面就是孟津城。城中却无人姓“织”，只有一位姓“炽”的老人，他其实就是师父的朋友，说佘逸空又到诸葛村去找徒弟了，原来三人在路上不巧错过。说话间，皇甫的肚子饿了，萧啸天带他到城中酒楼中想吃顿饭，却碰到几个英雄会的弟子在胡吹大气，说他们帮主卓超然是天下第一高手，皇甫性子耿直，出手教训了他们。在楼上英雄会香主兼军师寒诸葛和帮主千金卓灵灵表示并不计较打人之事，还请二人吃饭，哪知二人吃下酒饭后却被麻翻在地，原来他们不计较是假，想活捉二人才是真的。



英雄会众人将二人拖走后，卓灵灵遭到“多情公子”羁浪蝶的调戏。原来羁浪蝶知道卓超然追捕“残金碎玉”未归，英雄会内现在无人是他的对手，连寒诸葛也打不过他，所以才敢这样胡作非为。寒诸葛暗地里叫萧啸天假扮欧自傲大侠，吓跑了羁浪蝶。尽管萧帮了那么大的忙，而英雄会的人连个“谢”字都没说就走了。

回村途中，单残金和万碎玉出现要杀萧皇二人，幸得英雄会帮主卓超然赶跑“残金碎玉”。但在卓超然离去后，“残金碎玉”又回来追杀萧、皇，二人在逃跑时掉进一个地洞里。在地洞中遇上一个无腿无眼却武功奇高的怪人，这人张口就辱骂二人的师父佘逸空，二人大为不满。怪人出示天玄派掌门信物“金虹剑”，原来他就是大师伯欧自傲。问起欧师伯受伤经过，他说自己多年前跟师弟佘逸空为了一个叫宋自莲的女人反目，自己将佘逸空打伤，而宋自莲却设计毒害自己，现在自己已经是灯枯油尽。临死前欧自傲说很后悔当年将师弟打伤，就将“金虹剑”与天玄派掌门之位传与萧啸天，还说穿过洞中的骷髅阵即可出去。

回到进来的地方见到一群骷髅，穿过去出洞。哪知又遇见“残金碎玉”，萧啸天打败他们后，那两个老妖怪又欲使出什么绝招。这时远处传来咳嗽的声音，金、玉二人以为是欧自傲来到，立刻就溜了。其实是佘逸空来找徒弟，而他和欧自傲都有咳嗽的毛病，是当年决斗时两败俱伤的缘故。回到卧龙岗后，佘逸空伤心师兄之死，不久也郁郁而终。

萧啸天想起这些天发生的事情，应该归咎于幽魂车。所以师兄弟俩打点行装到孟津城去打探幽魂车的消息。萧啸天到孟津城的妓院中问老鸨，又到武馆、赌场里去问，才得知英雄会的人提到过帮主、幽魂车什么的。在酒馆里偷听英雄会的人说话，又知道了英雄会帮主卓超然在金陵召集天下豪杰对付幽魂车上的人。

二人来到城郊码头，走到船坞上看不到人影，只好到检查站问。检查站的人说英雄会的人刚走，萧啸天和皇甫只好花五十两银子坐船赶到金陵。在金陵街上看到少林的天龙和尚暗算卓超然之女卓灵灵，萧啸天再次出手相救。卓灵灵感激不尽，态度比以前好了许多，邀二人同去金陵城中通知几个武林人士，因为卓超然要在金陵召开一个英雄大会，商讨关于幽魂车的事情。

先到城中妓院找到西域黑金会帮主温狂徒，他对卓灵灵出言无状，糟到萧皇卓三人痛殴后怀恨逃走。在赌场中找到正在赌钱的寒诸葛，叫他立刻赶回。在一幢民居（民居前有卖菜和卖药的小贩）中找到妙清大师，是恒山派年轻一代的高手。通知完了所有人，该到金陵码头参加英雄大会了。



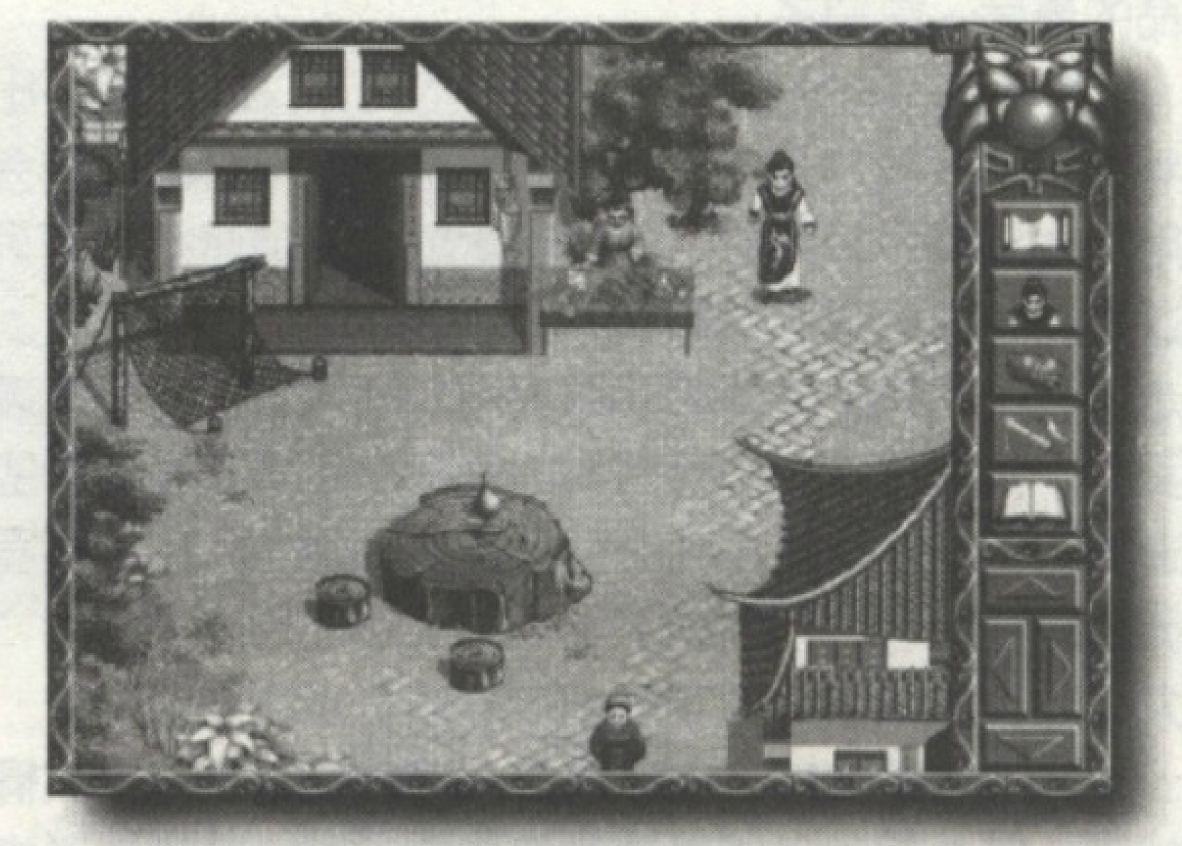
卓灵灵胸口刚才被天龙和尚的“大手印”掌风扫中，现在忽然疼痛起来。萧啸天扶她上船时恰好被赶来参加大会的羁浪蝶看见。羁浪蝶妒火中烧，向萧啸天击出一掌，被萧打翻在旁。羁的父亲羁无茫为给儿子出头，叫几个手下试试萧啸天和皇甫二人的功夫，而后又突施暗算打伤萧啸天。此时天下第一教——绝心教教主驾到，众人出船头迎接。哪知绝心教主出口就说萧啸天是假冒的天玄派掌门，原因是欧自傲从不收徒，并叫三个爪牙与萧皇二人比武一试真伪。萧皇打败三人后跳上绝心教主的座船，绝心教主只用一招就点倒了他们。

醒来时萧啸天发现自己正睡在女子的房间中，外面是波涛之声。出门进入有三个绝心教徒守卫的房间。在角落里打倒三个教徒后发现一条暗道，进入在船底大厅遇见一位白衣女子。那女子的两个使女立即出手阻拦，打败她们后才知道白衣女子就是绝心教主，也是他们的师伯母——宋自涟。宋自涟说起当年欧自傲和佘逸空决斗的前因后果:



宋自涟最先认识的是佘逸空，佘逸空由于体质不好，学武难有大进，平时素喜吟诗作对，与宋自涟性格不同。可是佘逸空又是她家的恩人，她早已有许身之意。欧自傲一心要创建天下第一的武功绝学，又心高气傲，与宋自涟认识很久以后才得知她和佘逸空早有瓜葛。故一气之下出手重伤佘逸空，与宋自涟成婚。宋表面上不露声色，但对打伤恩人的欧自傲心有愤恨，暗地里在酒中下毒。她见欧中毒后被毁容断腿，失去大半武功后虽有悔意，但事情已无法挽回。现在佘欧二人均已去世，只留下宋自涟一人天天以泪洗面，这桩情案只能就此了结。

两个绝心教徒来报告：天下武林大变，名门正派中有很多遭到玄灵教屠戮，现在一些能人志士正在临安找寻幽魂车。宋自涟将萧皇二人送到临安，并传予一招绝技。在临安武馆（赌场也可）得知英雄会临安分舵遭到不明敌人的袭击，现在他们已经封锁了临安的交通要道，并在临安北面城郊的临安观集会。赶到城北高阳观，打败三个拦路的英雄会弟子，被他们误认为是什么“淫徒”。原来羁浪蝶在临安城中调戏卓灵灵，还侮辱另一位良家妇女，被英雄会的人擒下，正等羁无茫前来认罪。英雄会三大香主以为萧皇是羁浪蝶的同伙，幸好会中另一香主识得金虹剑，认出萧啸天是天玄派掌门。此时羁无茫现身抢回儿子，并出手打伤几个香主，杀死证人。在大家出言挤兑下，他答应同去临安古刹。



在城郊临安古刹，卓超然与羁无茫一言不和，动起手来。羁无茫虽对卓超然下毒成功，自己却失去一只左手，而萧皇二人则打败了羁浪蝶。卓超然中毒后急忙坐下运气疗伤，叫萧啸天给他护法。哪知羁无茫的独门武功可以断肢重生（短笛大魔王？），将二人打成重伤，还给萧啸天吃下无药可解的毒药“百日十龙丸”，萧啸天只剩下一百天生命了。由于卓超然及时恢复，才使皇甫幸免于吃下毒药。羁氏父子见卓超然恢复功力，立刻溜得无影无踪。

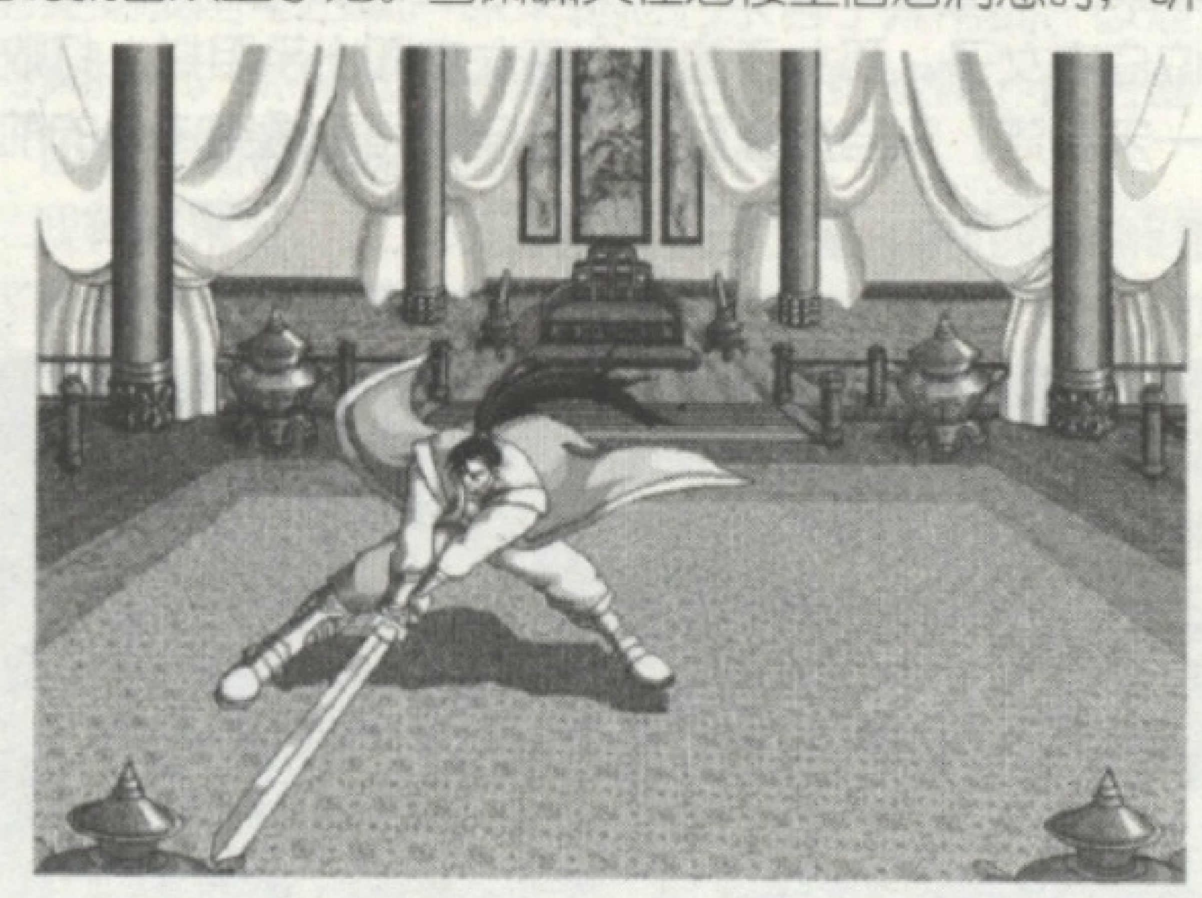
卓超然要将卓灵灵嫁与萧啸天，但萧说自己只有百日性命，何苦又耽误人家一生呢？何况卓灵灵为了天龙和尚出手伤人之事，大发小姐脾气，早在几天前就独自一人上少林想讨回公道，现在已经被少林寺扣押，估计是在少林撒野的缘故。萧啸天向卓超然道别后，就去少林寺救卓灵灵。在少室山脚的村子里，二人在酒馆遇见几个少林和尚，从他们口中知道卓灵灵确实是被少林派捉住，但少林对天龙和尚暗算卓姑娘的事情好象也不知情。

在寺中见到了天龙和尚，但与当天在金陵的和尚好象不太一样。萧啸天意识到整件事情就是一场误会，怀疑有人蓄意从中挑拨。可天龙对卓灵灵上少林兴师问罪之举十分不满，与二人交起手来。天龙被打败后，声言要请罗汉堂首座吾音大师出关主持公道。

卓灵灵被关在少林戒律院，萧皇二人在戒律院穿过十八铜人阵，在左边的反省室内找到卓灵灵，三人逃出少林

寺。将卓灵灵交给前来支援的英雄会香主，她本来死也不肯一个人走，最后还是香主们将她拖走了。断后的萧皇二人被刚出关的吾音拦住，连解释的机会都没有就被擒住，被吊在殿前的树上待明日审问。当晚卓灵灵与英雄会的几位香主潜入少林寺，将二人救了出来。

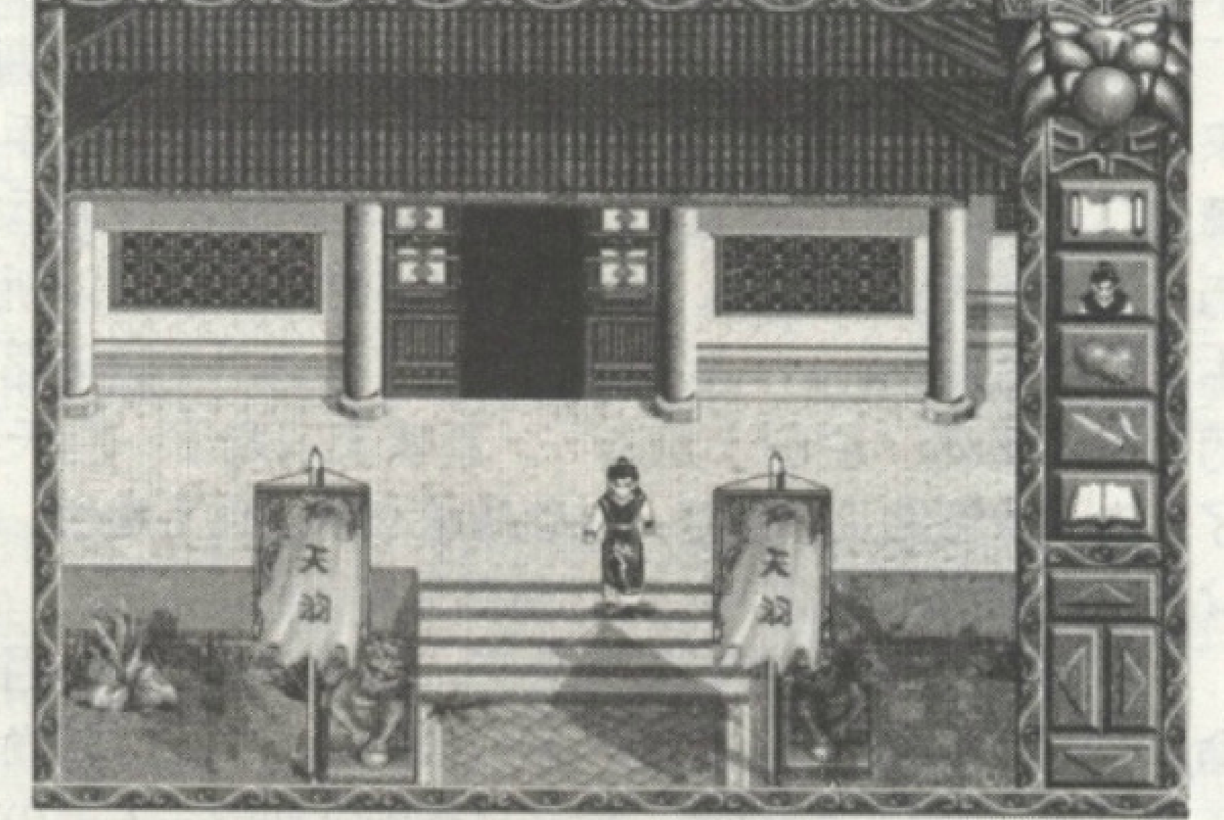
回到临安，在书院中灵灵支开皇甫，向萧啸天吐露爱意。萧啸天拒绝了她，因为他只有不到百日的生命了，但他并没有把这个原因告诉她。卓灵灵好意被拒，掩面飞奔而出。其实萧啸天自己也很痛苦，因为他见到灵灵第一面时就喜欢上了她。当萧啸天在酒楼里借酒消愁时，听说越村里出现过幽魂车，现在那里聚集了不少的武林人士。萧想起家仇未报，便动身赶去越村。



来到临安西面的越村，萧啸天到越村书观想看当年萧秋秋大侠力战金兵的遗迹，不料在书院二楼听到后院有搏击之声，从叫声听出其中有当年被萧秋秋打败的“三色鬼魔”以及唐锁魂。来到后院一看，这几个败类捉住了“三正四奇”之一的铁玄岗的女儿，想用毒害萧秋秋的办法毒杀铁玄岗。萧啸天和皇甫现身杀死“三色鬼魔”，但在救铁姑娘时被唐锁魂用毒迷倒。当唐锁魂想杀害二人时，铁玄岗及时赶到，杀死唐并救醒萧皇二人。从铁玄岗一家人口中得知卓灵灵情场失意，心灰意冷，要到恒山出家为尼。

萧啸天意识到自己做得太过火了，没有考虑到灵灵的心情，决定立刻赶去恒山向灵灵说明一切。在越村北面遇到迎面驰来的幽魂车，二人飞身上车寻找仇人，可里面空无一人。萧啸天决定驾车去恒山阻止卓灵灵落发出家，并且在车上学习玄灵教武功。在恒山脚下，司徒狂忽然现身拦住幽魂车，将二人击下车来，原来他当年掉下深渊并没有死。这时“幽幕血奴”带人前来抢夺幽魂车，司徒狂指出这个“幽幕血奴”是假冒的，并使出从车上学会的武功，但仍然被“幽幕血奴”打伤，最后还是乘幽魂车逃走了，双方都没太注意昏在地上的萧皇二人。

醒来后，萧啸天与皇甫走上山去，在山道上被两个恒山派尼姑拦住，她们说恒山派门规不准男子上恒山半步，否则杀无赦。萧啸天只想阻止灵灵落发，于是先后打败妙玄、妙清等人，在大殿里阻止正要剃度的灵灵。佛心大师依照本派规矩要杀死二人，但被萧啸天击败，而后又知道了事情的原因，便不再计较闯山之罪。灵灵终于知道了萧啸天的良苦用心，两人言归于好。但百日之限只剩四十天了，三人决定回到诸葛村，让萧啸天安静地度过生命的最后一段日子。



在原野南部见到七个穿金衣的死人，卓灵灵认出这是黑金会的“七尸迎宾”。西域黑金会是十分诡异的会派，用尸体来向敌人挑战，用的尸体越多就越显得郑重。既然这里有七具尸体，说明黑金会已经极重视萧啸天了。向南走遇到几个黑金会的人，打败他们后有一道人出现袭击卓灵灵，萧啸天认出他的声音好象是“三正四奇”中的松风道人。不久卓灵灵捡到一只被射落的信鸽，三个阴罗坛教徒出现要抢书信，萧啸天将其杀死后在书信上读出“被困九阴谷”几个字，从字迹上看好象是卓超然所写。

九阴谷是武林三大禁地之一，看来卓超然这次情况不妙了。在九阴谷外围看到周身是血的寒诸葛，他说卓帮主已经失踪多日。起因是“幽幕血奴”在这一带大肆屠杀、横行无忌，再加上幽魂车在此出现，黑金会也设下尸体迎宾的仪式，所以武林“三正四奇”中的三位，还有少林、峨嵋、武当的几个掌门，还有许多其他的武林高手都来到此谷一探究竟。可许多天过去了，来的人一个也没回去，音讯全无。天下能拦得住这样一大群绝顶高手的人，应该还没有吧？而且这里的野兽也与别的地方不一样，似乎是受过特殊训练的。如果这是“黑金会”、“阴罗坛”、“九阴谷”联合起来设下的陷阱，要一网打尽天下英雄的话，他们的野心还真是不小。

在九阴谷内三人发现唐追魂和“七曲不还”等一帮人在用烟熏躲在山洞中的正派高手，萧啸天现身阻止他们，放出烟花通知寒诸葛，并打败这帮人中的唐追魂。但对方人数太多，三人进到洞里。原来中原的一干人士都被困



在这里，只有羁浪蝶被杀，羁无茫变疯，真是恶有恶报。跟众前辈谈过话，杀死几个闯进洞来敌人，松风道人突然向少林和尚出手，被萧啸天及时拦下。从其笑声中终于可以肯定松风就是那个“幽幕血奴”。原来是松风为了独霸武林，才设下毒计，勾结“黑金会”等几个门派，要将这些武林高手们全部消灭。这个理由似乎过于简单，但决不能放过他。

外面撕杀声起，中原武林同道的援军到了。大家一鼓作气冲出洞去，杀死“七曲不还”和黑金会凶徒。萧卓皇



三人追赶松风时与大家失 散，打败松风后又被其逃走，
萧啸天等在找寻他时还遇 见幽魂车，车上的司徒狂打昏
了三人。可当萧啸天醒来 时却发现司徒狂已经死在自己
身旁，卓灵灵从司徒狂的 死状和萧啸天颈中的牙痕分
析，原来司徒狂由于走火 人魔或者其它什么原因，吸取
萧啸天体内带毒的血后身 亡，而恰好解除了萧体内的剧
毒。早知道放血这法子管 用，当初就应该用了，不过现
在的情况倒也是皆大欢 喜!

由于与前辈们失散， 三人只好来到最近的开封府先
休息一会儿。在开封酒馆 中打听到一群黑衣人不久前向
越村附近的黑木林方向去 了，而黑木林正是“七曲不
还”的师兄忘天诛的住 所，难道松风躲在那里不成?
三人取道临安（给卓灵灵买件好兵器），来到越村南面的黑木林，在与忘天诛交手时不慎将其击毙，只好拦住一个黑木喽罗问话，卓灵灵自告奋勇擒下他（单挑！）。这个喽罗说松风正前往恒山佛光寺，找他师父去了。

从开封一直北上，经过昆仑山、天山，来到恒山脚下。在恒山大殿上遇见卓超然，他说松风和他的师父华孤求败在另一座山峰顶上的佛光寺，和恒山大殿之间的天堑大约有三十丈宽，他们还派人封锁了上山的要道，而佛心大师带人上恒山欲消灭松风，澄清武林，却由于自己带男子上山破坏了门规，因而引咎自戕。另一方面少林方丈无心大师因过去是佛心的情人，也殉情而死（笔者：胡扯！谁编的剧本？！）。

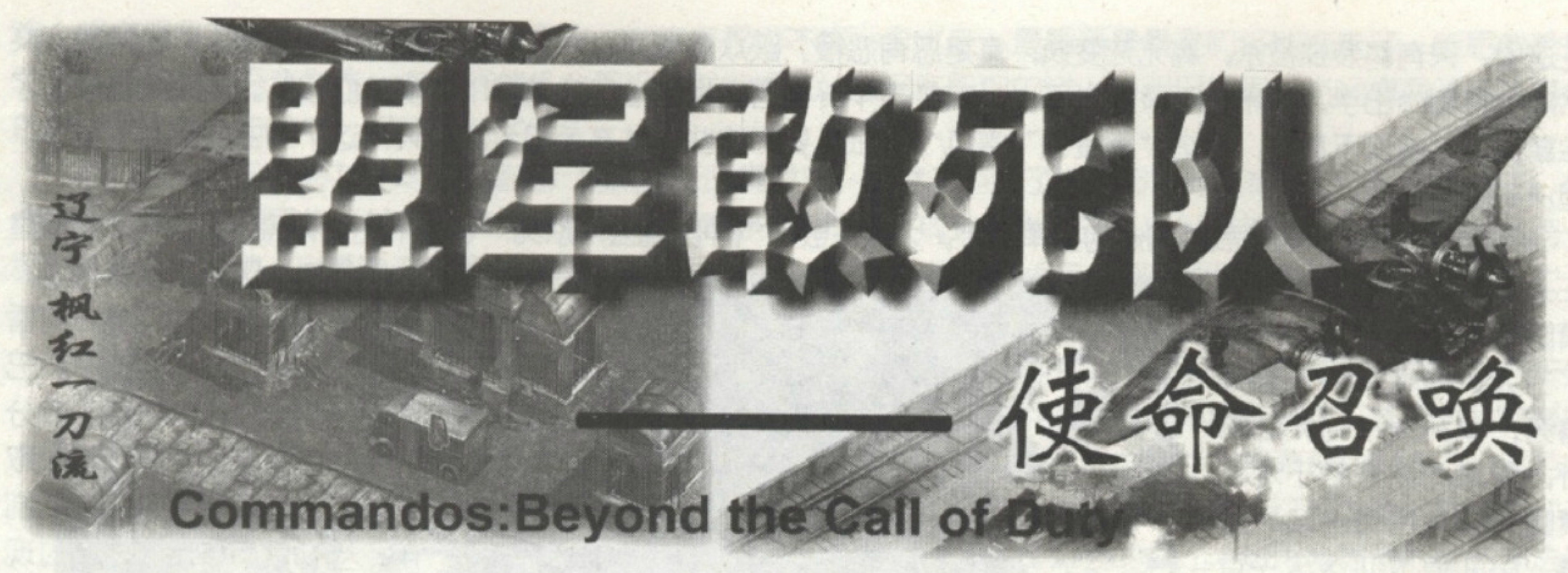
在恒山后院休息，当晚萧啸天决定使用在幽魂车上学会的玄灵教上乘轻功“逝者如斯乎”飞跃天堑，不料在飞跃途中险遭松风暗算。跳到对面后终于杀死松风为武林除害，又干掉了玄风八和铁阿龟为爹爹和萧五叔报了仇。此时寺内传出一阵阵鼓音，这是华孤求败在用内力催动鼓音伤人五脏。在恒山绝顶之上，萧啸天、卓灵灵和皇甫云吟合力诛杀华孤求败，为武林铲除一大祸害。

阴谋家被消灭，萧啸天和卓灵灵有情人终成眷属，卓超然将英雄会帮主之位传与女婿后就游山玩水去了。身兼天玄派和英雄会两派之主的萧啸天渐渐成长起来，现在武林中人唯他马首是瞻，俨然奉他为中原武林的领袖。卓灵灵改掉刁蛮任性的大小姐脾气后，为萧啸天主持内务，井井有条，二人在江湖上被誉为神仙侠侣。

动荡不定的武林终于可以平静一段时间了，可是谁又敢保证下次又会有多少个象松风一样的人出来呢？还有幽魂车，它和它的主人究竟到哪里去了呢？这个问题如果没有答案，谁也不能肯定这段平静到底可以维持多久。







辽宁 枫红一刀流

任务一：一线光明

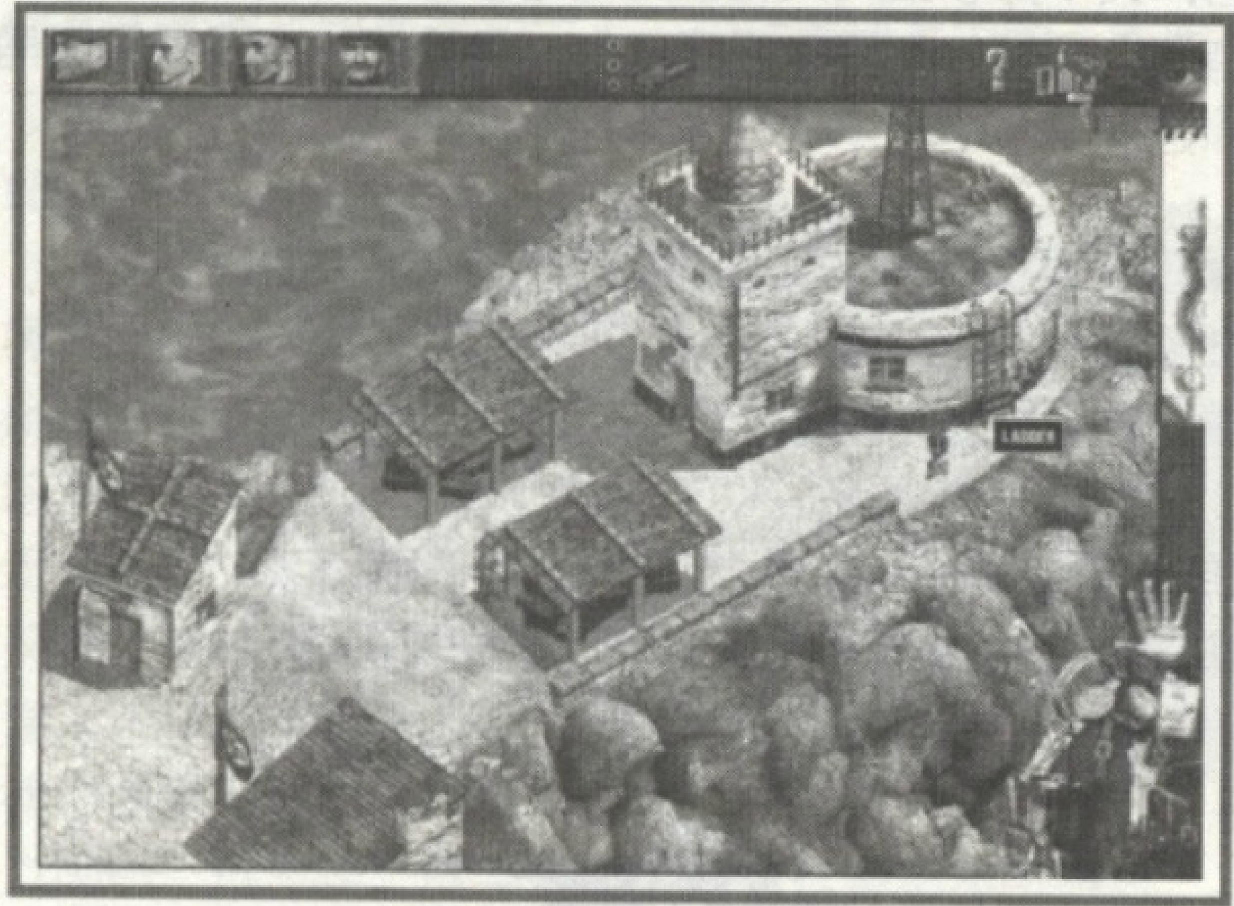
Dying Light

时间：1940年7月14日

地点：英国海峡

人物：贝雷、水手、狙击手、工兵

任务：这一年的夏天，盟军作战连连失利，几乎退出了所有的欧洲战场。希特勒野心勃勃地开始计划侵略英国。在发动战争之初，德军战机整日在英国上空盘旋，投下无数炸弹为他们的大军制造声势。在英国海峡，德军占领了一座小岛，他们想利用岛上的灯塔和通讯器材为侵略大军导航，这次的行动任务就是要炸毁岛上的天线装置、灯塔和五门大炮。



策略：这一关要炸的目标有七个，工兵身上只带了四包炸药，在岛上可以找到三个油桶，用它来炸其它的目标，不要随便引爆。在撤退的水域上布满了水雷，狙击手的来复枪子弹要节省使用，至少在撤离小岛时要留一发子弹来炸水雷。

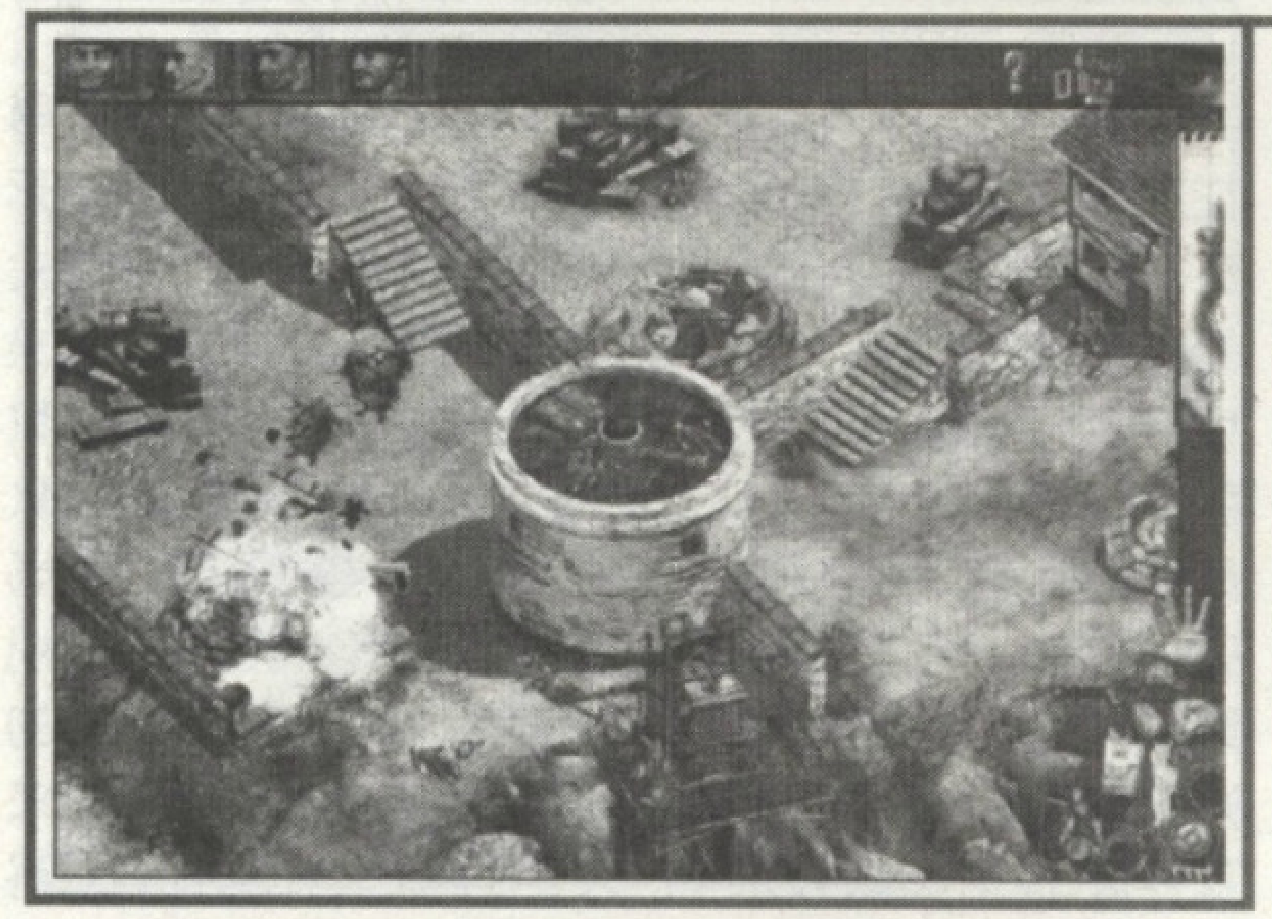
行动：让水手将皮筏从水雷的右边往下划一点，用狙击手射杀岛上天线平台上的哨兵，然后往下划可看到那个有吊车和竖梯的平台，上面有机枪手和巡逻兵，这是一个登陆点，派水手潜入水中过去，趁巡逻兵往上走时爬上去用水枪杀机枪手，尸体被发现后会引来巡逻队，水手退回水中，待巡逻队走远后再伺机杀掉巡逻兵，并去拾起香烟。左边山坡上的敌兵移动范围大，较好对付，扔香烟定住他的视线再从背后用匕首杀之。这时上面只剩巡逻队了，先不管他们。返回皮筏后继续往下划可看到一个浅滩，这是撤退时的出路，可顺便清理一下。

浅滩上共有三个士兵，站在平台上的视野最宽，用狙击手在皮筏上干掉他，派水手潜过去，看准左边士兵的视线，在最右边的位置上岸，往前走两步就是敌兵视线的死角，可从容地用水枪杀右边的士兵，他的尸体不会被发现，再绕过去用匕首杀左边的。返回去将皮筏往岸边划，用狙击手射杀山顶升降梯旁边那名不动的岗哨和高塔上的哨兵，山上的机枪手不要杀，否则子弹会不够用。调查山上巡逻队的视线，让皮筏登陆，派水手爬上平台可看到左边的山道上有一名不动的哨兵和两名巡逻队员，先用匕首杀哨兵，水手返回，工兵再爬上去，在道路上放夹子杀巡逻兵，若怕他们踩不到可以放上盒香烟或用石头引诱他们。

将退路扫清后划皮筏返回到那个有吊车的平台，用同样的方法让工兵爬上去设夹子，逐一杀掉四名巡逻队员，再往左爬上山坡，可看到左方的岗楼上有一名哨兵，用狙击手射杀他，注意不要让前方台阶上走动的巡逻兵看到，否则他一叫兵营内会有大队人马出来，完成后狙击手只剩一发子弹了，千万要留着最后用。而后队员们摸上去，让贝雷杀台阶上的士兵，并将尸体藏好，全体队员在台阶处藏身。上一层的院里有两名士兵和一个巡逻队，下层院子有一个巡逻队，利用他们走动的空隙可派贝雷和工兵爬到院子右边，在仓库右边埋伏后可看到屋子门前有一名不动的哨兵和走动的巡逻兵，先派贝雷往仓库的下方放蜂鸣器引两名士兵都走过来，贝雷则趁机跑进屋里，工兵可爬上那个天线平台放炸药，接

下来贝雷利用屋子的掩护逐一杀死两个士兵。

两人在屋子里会合后，工兵可在两座仓库间放夹子，用枪声引来一名巡逻兵来死，那边水手爬上台阶，利用一堆箱子的掩护杀死另一个巡逻兵（因为有兵营，巡逻队是杀不光的），然后全部队员返回来，让水手跑到天线塔的那个屋子里待命，工兵在第一个炮垒和兵营之间放上一包炸药，爬上台阶在第二个炮垒边放另一



包，再爬到往左边下层的台阶处放夹子杀死那名走动的士兵，这时上面只剩两个巡逻队了，工兵和贝雷可跟着他们跑过去，进入左上方的那一排屋子里。工兵在白色灯塔根部放第三包炸药，贝雷去搬油桶放在第三座炮垒和下面的兵营之间，退到门口用手枪引爆后迅速返回屋里。恢复平静后派工兵跑到下面的院子里去放夹子，由于下面的兵营被炸，院里的两个巡逻队可被逐一杀光，然后再用夹子杀箱子后面和下方在山坡上走动的巡逻兵，让贝雷杀上方不动的哨兵。院里清干净后，派贝雷分别将两只油桶放到两座炮垒旁边，让水手和工兵到下面的升降梯里待命，上面呆在屋里的狙击手出来用手枪引巡逻队过去后再进屋里，让贝雷用手枪将两只油桶引爆，稍后派狙击手到下面会合。

再往下走是山道，下面有两个机枪手和一个士兵，第一个机枪手用水手的水枪轻松干掉，剩下的两个可派人在上面的院子边沿用手枪朝下射击，大致会掉三分之一的血。这时下面已没有活人了。让工兵将上面的所有炸药引爆后，四名队员往下到浅滩，可看到水中有一排水雷，站到水里用手枪可以打到一颗，再用狙击手的最后一发子弹引爆第二颗，这时的缺口已足够皮筏穿过去了，划到左下角那个红色浮标处任务即可完成。

任务二：生死关头

The Aaphalt Jungle

时间：1941年4月23日

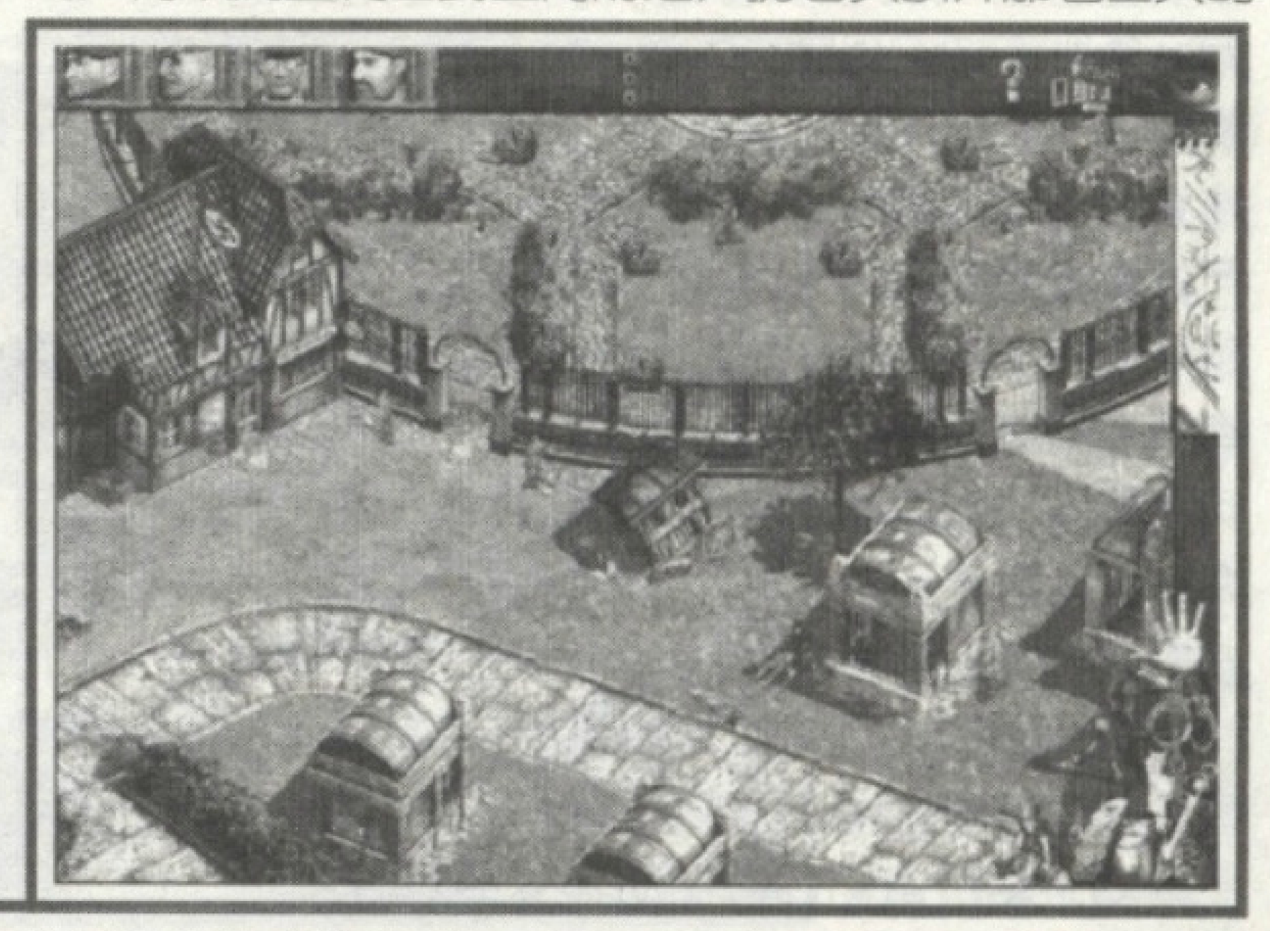
地点：南斯拉夫

人物：贝雷、司机、间谍

任务：南斯拉夫在首都被德军持续一周的轰炸后被迫投降，于是德军将矛头指向了希腊，协助意大利的侵略行动，并在后方加紧防御，抵抗南斯拉夫游击队的袭击活动。根据确切情报，巴尔干半岛军队的司令官DRAGISA SKOPJE被德军捉住了，几个小时后会被枪决，这个人会为我军提供重要的情报，这一次的任务就是潜入敌军占据的动物园，到刑场上解救他。

策略：由于这一关的那个司令官被三名士兵用枪指着，一旦警报响起他就小命不保了，所以必须注意掩饰行迹，在暗杀敌人后要小心处理尸体，不要让巡逻发现。这一关的重点是利用间谍，贝雷开始时有点用，后面的作用不太大，而完全看间谍的表演，当然如果你愿意的话也可以让他从左下方的墙爬入狮子园，和野兽玩摔跤赛跑。至于司机的作用是在刑场上，还可以用他的冲锋枪对付巡逻队，然后用他开车逃走。

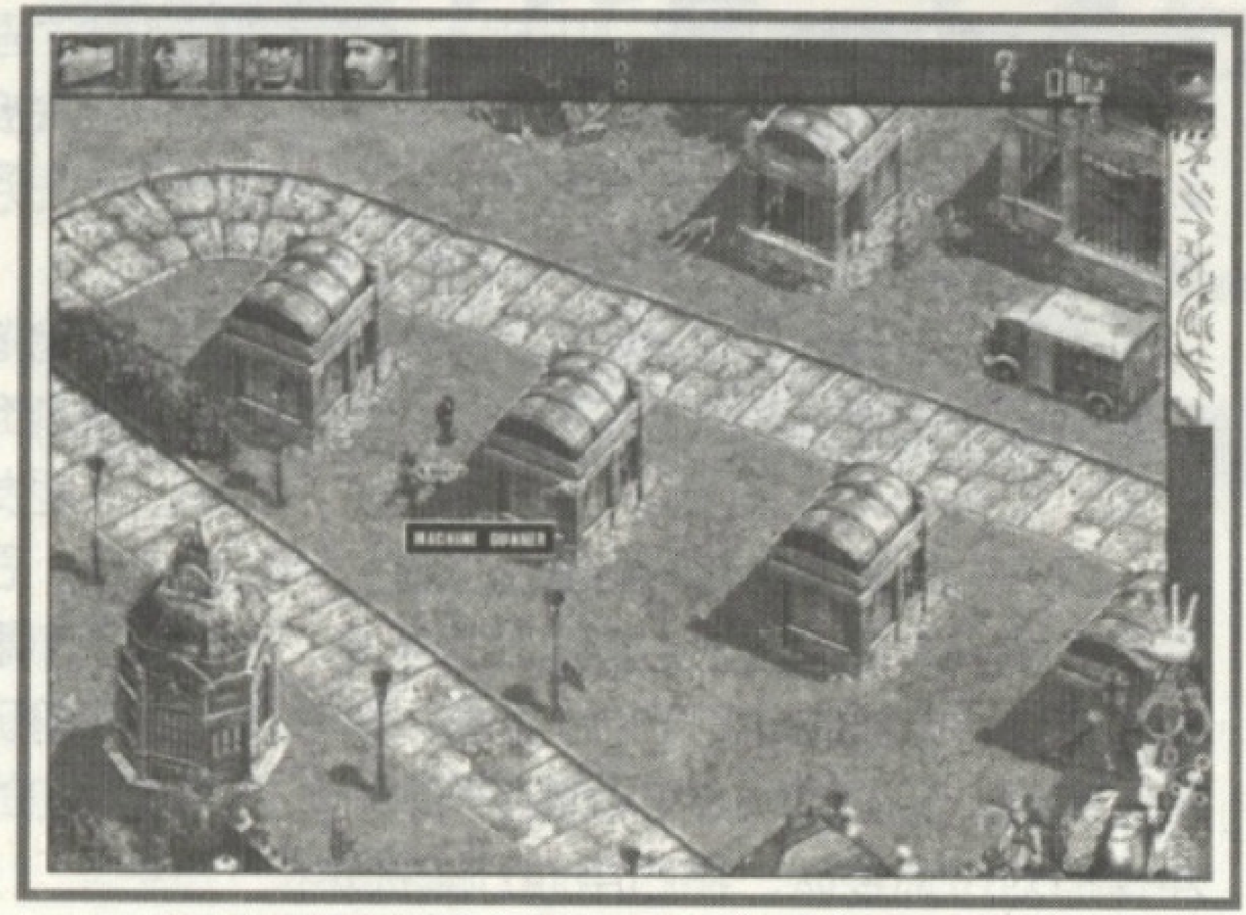
行动：右边的街道上有一个士兵和一个巡逻队，避开他们后全体队员爬到右边对面的建筑物围墙外，这幢楼附近有三名士兵，先派贝雷用石头调开正门口守卫的视线，迅速从门前爬到左边，趁院里的士兵向上走时从拐角处的缺口爬入院内，闪入左边屋中。先杀走动的士兵，再杀门外的，将他们的尸体藏到院子上方的滕墙内，再从院里爬回到正门附近，扔石头引开那名士兵的



视线，用匕首杀掉他，藏尸后全体队员在左边的屋里待命。等那名蓝衣军官从北边的大动物园里走回来，路过门口时间谍出去用麻醉手巾迷倒他，用衣架取到军官制服换上，这样就可以大摇大摆地自由行动了。

让间谍回到起始处的街头，等巡逻队走开后杀死单独行动的士兵，将尸体藏到开始时所处的墙角。下一个目标是杀死北边大院门口的守卫，不过院子里的一名士兵将他看死，要用间谍和贝雷配合来杀。间谍进院里找那名士兵谈话调开他的视线，贝雷爬过去埋伏在大象园

的墙外，利用里外两个巡逻队移动的时间空隙杀门口的守卫，并将尸体扛到下边的院内藏好。这时可以看到北边大院里的防守很牢，要一环一环解开它，用间谍一人的力量就可以办到了。如果你高兴的话也可以让贝雷从正门或西南的墙上潜入配合。



结束谈话后间谍离开那名士兵，因为上方有个机枪手看着，他下不了手。往上走可看到一个有铁栅墙的圆形院落，穿过它可去刑场。在墙外有个破废的旧四轮马车，它的右下有个哨兵，视线朝下盯着机枪手，杀死他后尸体不会被发现。沿围栅往左走可看到门左右各有一名守卫，调查院里喷泉附近巡逻队的视线，先杀右边再杀左边的，注意右边的尸体要往下移到破四轮车的左方，否则右边鸵鸟园外的巡兵会发现。这时可以回去杀机枪手了，尸体要往上搬一点巡逻队才不会发现。往下走避开巡逻队的目光，杀刚才谈话的那名士兵，将他的尸体就近藏到塔后（大象园的墙外）。往右上摸去可发现一辆汽车，这是一会儿用来撤退的交通工具。它旁边有两名看守，左边的不动，右边的来回走，等走动的士兵行到左边刚转身之际，用毒针杀死右边士兵，再快追两步上去杀走动的士兵，将他们的尸体藏到汽车后面。右方墙外的巡逻兵好对付，杀掉他后将尸体藏好，往北打开鸵鸟园的铁门进去，里面的鸵鸟是认军服的，间谍可从容地用毒针将四只鸵鸟全杀死。小院里的屋子可用来藏身，将贝雷和司机移动到屋里待命。

间谍进入北边那个有喷泉的圆形院子，里面有一辆四轮马车、六名士兵和一支巡逻队，最北边的两个好杀一点，左上的杀完尸体不会被发现，右上的尸体要移动到树后。到右边杀死那名士兵后将尸体藏到四轮车的右下轮处，下面有两个不停移动的士兵，当他们朝一个方向走时就可以杀他们了。下边的要藏到右边的树丛里，杀稍上的另一个士兵时要注意左边墙外有个巡逻兵会看到他。最左边的看守不太容易对付，至少有四个人能看见他，这时要从墙外下手拆开这个封锁网。由右上的门走出去，在门左边的树林处轻松干掉一名巡逻兵，然后绕到那栋楼房的左上角杀另一只呆鸟，爬上竖梯到顶层平台杀高处的哨兵，这时院里堆放木材处的士兵就算看到尸体也不要紧，只要不见你杀人警报就不会响，爬下楼后等他过来探看时从背后向他下手。得手后往左边的门进入左上的院子里杀一名巡逻兵，再返回到大院里杀木材处的守卫，最后返回那个有喷泉的圆形院子杀最左边的士兵，这时大院里所有的单兵都被杀光了。

接下来三名队员摸入圆形院子的四轮车内藏身，再往东北的门出去来到刑场，在这里三个人同时动手杀死三名行刑的士兵，这期间会触发警报，那名司令员也会受点轻伤，让司机给他打几针就没事了（如果动作够快也许会不触发警报，不过我没试出来，各位朋友可用数字快捷键操作试试，分别用1、5、6来控制三名队员）。警报响后院子的兵营内会走出一些巡逻队，刑场处也会有一支，让间谍跑过去先后调开几支巡逻队的视线，队员们通过四轮马车作中转点，最后可爬到院外的汽车后面，大家同时爬上汽车，警报再次响起，接下来就要看司机的驾驶技术了，只要往西北冲出去开到马路尽头任务即告结束。

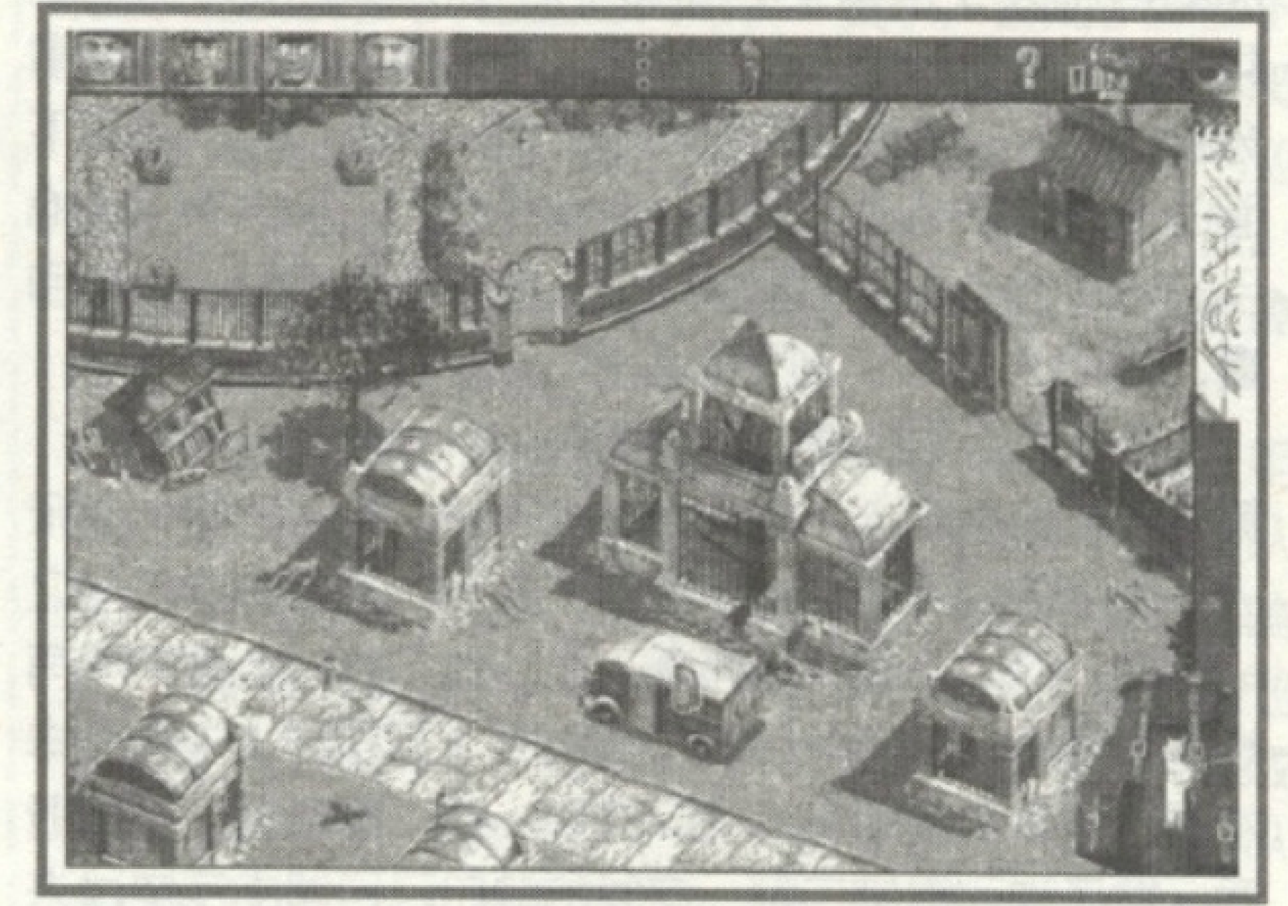
任务三：天赐良机

Dropped Out Of The Sky

时间：一九四二年六月十日

地点：非洲北部

人物：贝雷、司机、狙击手

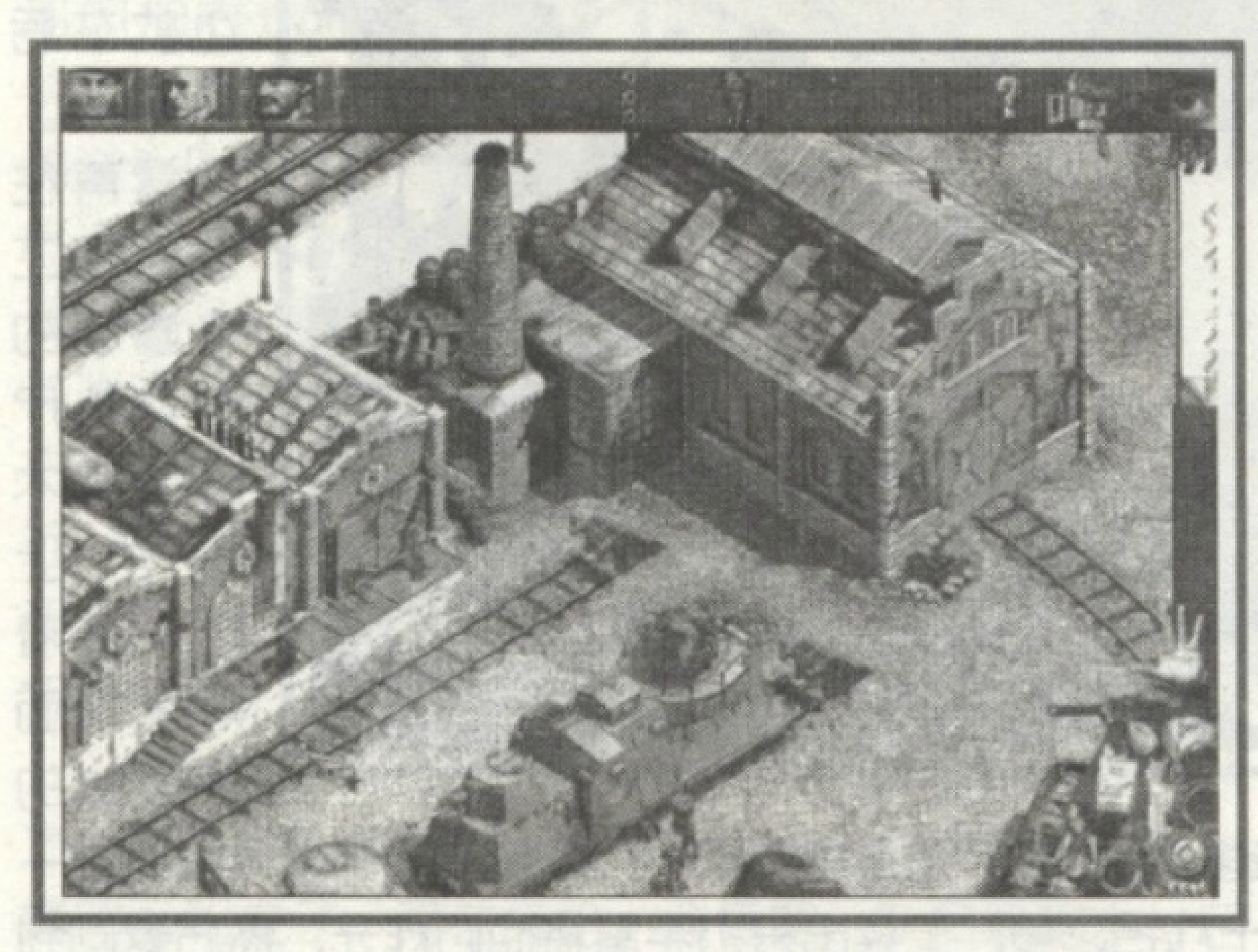


任务：德军入侵非洲北部后，盟军陷入了困扰之中，德军有时间来研究一些秘密的作战武器。在一个偶然的机会里，我们得知敌人有一颗HS-293型炸弹的试验品没有被引爆，落在了克利特岛上。这一次的任务是盗取这枚弹头，使盟军能研究掌握德军的武器技术，克制第三帝国的军事行动。



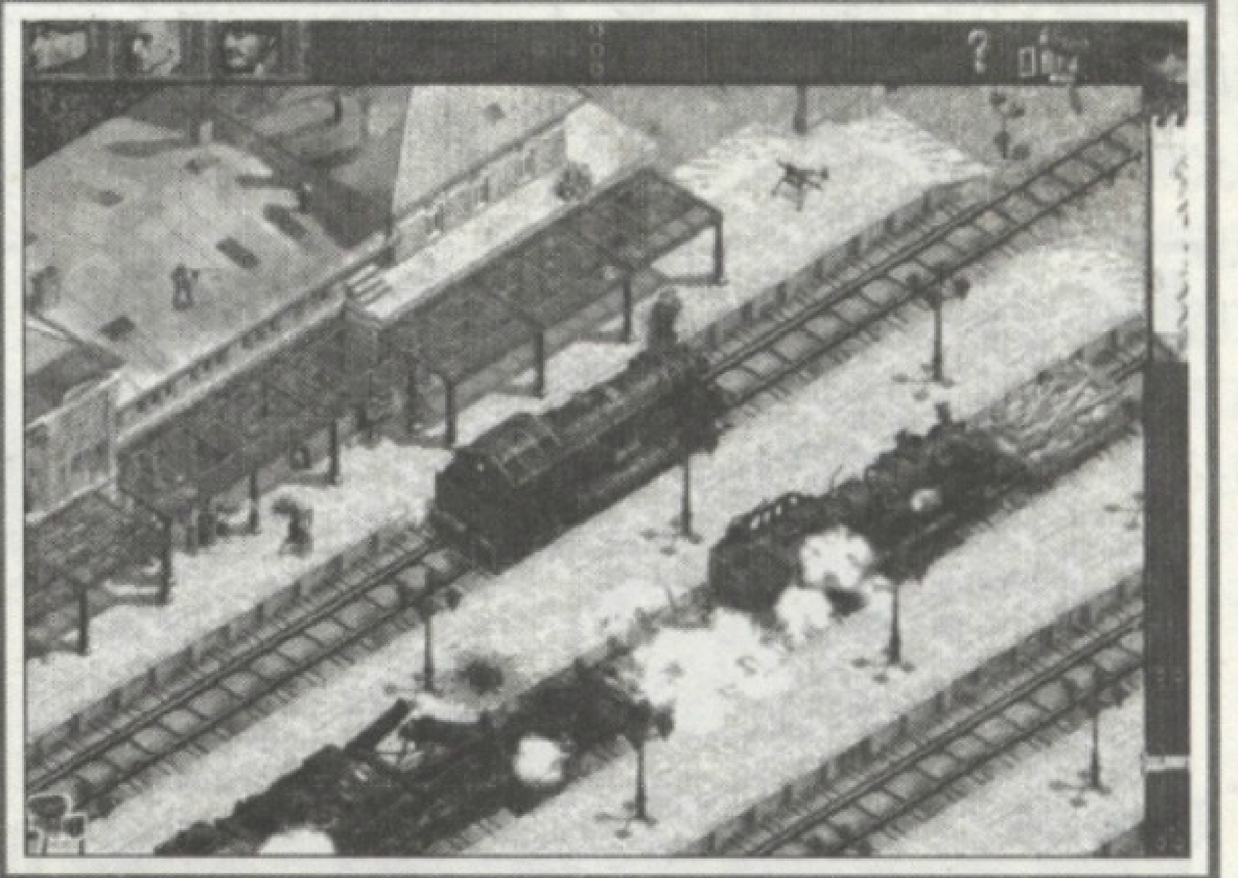
策略：本关盗弹头不是难事，首要的是解开退路上的防护网。北岸除了巡逻队外都可以杀掉，南岸下点功夫也可杀光所有敌人——如果你没有触发警报的话。在悬崖处的岗楼上有一名敌人，必须用狙击手来打。桥头附近的看守比较紧密，用狙击手杀对岸和桥上的士兵，这个看守网就容易解开了。

行动：在起始的建筑前有一支巡逻队和一名士兵走动，左边角落里还站着一个，派贝雷出去杀单独的士兵，然后再往右下杀那个不动的岗哨，将两人的尸体扛到小楼的右方（手推车的上边）。在小楼的下方有一排三间屋子都可以进去，两边各有一名士兵看守。左边的那个被桥头的士兵看死，摸下去先杀右边的士兵并将尸体藏好。然后避开巡逻队回到楼门前用石头引开角落里士兵的视线，等巡逻队走到左上的喷泉后面，跑上前用匕首干掉他，将尸体移走。上边的喷泉处还有一名士兵，绕着楼房往上爬过去，在右边找到一间藏身的屋子，伺机出屋放置蜂鸣器，诱杀一名士兵，将尸体藏到下边的屋后。上面的视线扫清了，爬回到下边第一间屋子里，门口是桥头士兵看不到的地方，在那里放蜂鸣器引那名士兵过来，出门杀掉他。如果你现在还没惊动警报，就可以让贝雷从悬崖边爬下去暗杀下面河边的守卫，注意先让狙击手射北岸河边走动的士兵。对付其他士兵贝雷可能要稍费点事，要让队员在上面扔石头调开敌人的视线，以配合贝雷的行动。如果警报已响，兵营里会出来几支巡逻队，那么你可以杀得干脆点，让司机在下面的屋子里藏身，用枪声引巡逻队或下面河边的敌人爬上来，逐一扫射可以清除他们，由于敌人兵营离得较远，巡逻队不会有增援。



三名队员埋伏到河边后，看到对岸有一名守卫紧盯着河面，用狙击手杀他。避开巡逻队，将队员都移到南岸边的两间木屋后，贝雷去杀屋右的巡逻兵，可进入屋子里，用司机适时出屋可射杀一支巡逻队。稍后队员往左边的帐篷（飞机头正对的那个）潜进去，帐篷外有两名士兵，可用贝雷一人解决，先杀不动的，再快速跟上走动的士兵，从背后杀掉他后可从东边绕到南方的神殿遗址中去杀另两名士兵，利用石头的掩护不难成功。然后再爬入飞机左侧的帐篷杀门口的士兵，这时飞机周围所有的岗哨都清掉了。

现在拿那个弹头已不成问题，不过因为飞机上的那个弹头很重，贝雷带上它走得很慢，所以要最后再去取，当务之急是先扫清退路上的障碍。带着弹头是不能爬竖梯的，只能从西南角的楼梯上走到上一层。从桥上过去进汽车，这一路可是重兵把守，封锁严密，要拆开他们的防守逐一杀掉。在神殿废墟的西边有巡逻队经过，对那个在圆形遗址附近走动的士兵，可藏在石头后面扔包香烟引他过来杀掉。在楼梯口和附近横晃的巡逻兵贝雷无法接近，只能用狙击手来杀。这时附近地面只剩北边兵营上方的那名士兵了，它是由平台顶层的哨兵看守着的。先跑到楼梯口的右边调查楼梯上士兵的视线，等移开后快步跑上去用匕首来杀，时间刚好够用，杀顶层哨兵时会因为上层有很多敌兵都可以看到他而费点事。先跟着他爬上顶层移到右下角，那里有个断梯可以藏身，等他从右往左走时再跟着爬过去，在左上角杀他，尸体不会被发现。这时可以爬回去杀兵营上方的哨兵了，注意要从左边悬崖边贴着跑过去，那里是他视线的死角。



下面已基本没有敌人了，贝雷从悬崖上爬上去藏在帐篷后面，左边的机枪手被盯牢下不了手，因此要先杀帐篷左边的士兵并将尸体藏好。狙击手上来藏到左边的大石后，从那里射杀桥上和从北岸边上走来的士兵，完成后贝雷可以杀机枪手和在中间走动的士兵。上方有个牵狗的士兵，先让贝雷跟着他爬过去，潜入上方的屋子，等他再次路过门口时出门两刀将狗和人同时放倒。接下来可以从桥上爬过去，在北岸桥头杀两名哨兵，这样北岸已没有单独的士兵了。

完成后全体队员返回去取弹头，由于贝雷走得很慢，对于路上的巡逻队可以派其他队员藏到帐篷或房屋里用枪声引走，让贝雷走得轻松点。当全部队员过桥上车后，司机将车开到马路的尽头任务即告完成。

任务四：雷神之锤

Thor's Hammer

时间：一九四三年九月十一日

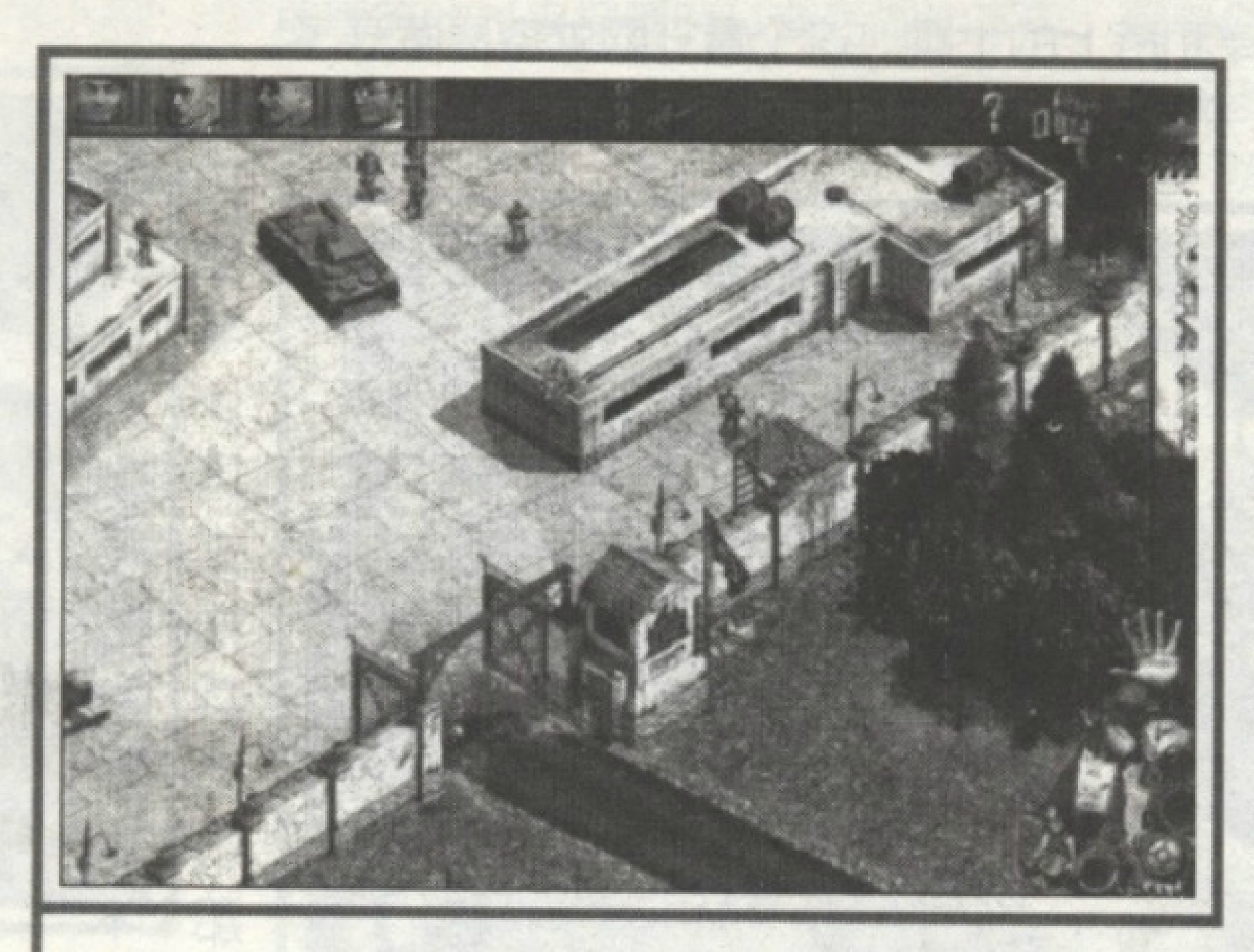
地点：德国波恩

人物：贝雷、狙击手、工兵

任务：盟军终于恢复了战斗力，然而好景不长，事隔一个月后，盟军的前进步伐受到了严重的阻滞，陆空两军的作战力量不能相互配合，再加上德军配备了经验丰富的指挥官，使盟军的行动处处受到牵制，进退两难举步维艰。这一次任务是到波恩的火车站摧毁一座大口径加农炮和两部装甲车，如果任务完成，会使敌人失去战略性的攻击武器，有助于我军摆脱目前的困境。

策略：这一关共有四个轰炸目标，右上的两部装甲车仅用两捆炸药是不够的，还要各放一只油桶才能摧毁，所以在游戏初期要从右边绕到右上方去放炸弹。在火车站月台上，左边炮弹处的炸药很好放，基本没有惊险之处，但右边的就有难度了。从右边直攻不足取，很易弄响警报，最好的路线是从左上角一路拆开防守网，潜入后院，在不响警报的前题下杀光院里的人，从右门出来就离火车头和右边的炮弹很近了。这一关狙击手的子弹足够用，我只用了一发子弹。工兵的手雷只有几枚，在后期是用不上的，尽量在开始时用，用尸体引敌人聚成一堆越多越好，可以同时炸死十几名敌人。

行动：本关开始时三人在围墙的一角，右上有间屋子，外面的士兵可派工兵爬过去放夹子杀死。然后在屋后放夹子和蜂鸣器，上面围墙外的士兵会跑过来送死。从他身上拾到香烟后扔到墙外，那边站岗的哨兵会跑过来拾起，当他抽烟时视野会变小。避开巡逻队爬到他的左方墙根处，快速跑过去用匕首杀掉他，将尸体往左搬到铁道尽头。将工兵移到右边矿车后面待命。贝雷再往上杀第二道墙后的士兵，尸体放到木箱的上方。接着再杀下面并排站的



两个岗哨，然后往开始处爬回来。尸体被发现后敌人会乱成一团，有十几名之多，工兵出去扔手雷将他们炸光，然后返回到起始处。

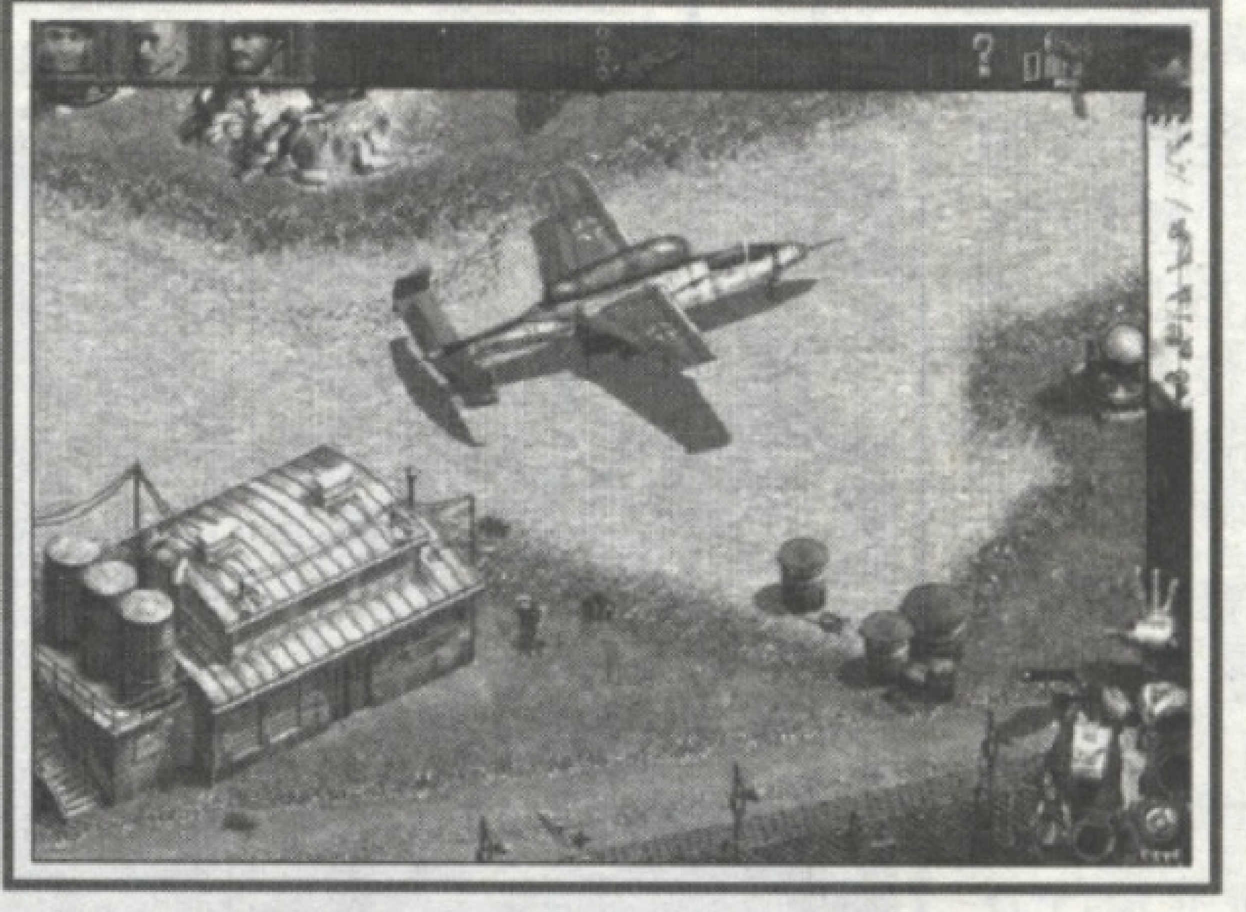
上方的敌人清除了，右方的敌人也就很好杀。在一堆箱子后藏身，往上爬入一间屋子，用香烟将下面的守卫“定住”一段时间，出屋将他杀掉。所有队员转移到屋子里，出去用夹子杀掉附近两支巡逻队（上面的要放在铁轨上，下面的放在围墙缺口处），当下方尸体被发现时工兵可扔手雷炸死一大群。上方插旗的兵营可以潜进去，旁边的看守被那边月台和车厢上的看守盯住，用工兵和贝雷配合可将他们引过来杀掉。潜入下方的围墙后，右边缺口外的两名守卫可引进来杀，用夹子或手枪都行。出去往东爬到一个破车厢后面，用枪声引车厢顶上左边的哨兵下来，在爬入上边的屋子后，贝雷出来同样用枪声引另一个哨兵下来。这时顺着屋子下边的铁道望过去，可看到两辆装甲车（这儿附近一旦有个风吹草动，装甲车内就会涌出几组巡逻队，杀完了还会补充）。这时可以看到三个士兵——墙外一个，墙内木堆边一个，装甲车门口一个，前两个都可以用蜂鸣器引过来杀，一个放到墙外的左下方，一个放到围墙的缺口处，最后再杀装甲车门外的哨兵。然后潜到装甲车下边的墙外，用同样办法杀另一个巡逻兵，将所有尸体藏好后下边已没有士兵了。由右边的缺口出去，避开巡逻队去偷右上方的两只油桶，将油桶分别放到两辆装甲车的旁边，再各放上一包炸药，这样的威力足够炸毁它们了。



从装甲车的右上方绕爬过去，从那名台阶上的哨兵眼皮底下（台阶下面）爬过去，从左边的阶梯上去，跑过去用匕首杀死他，将尸体背到左边台阶下。然后设夹子和蜂鸣器，左边角落里的哨兵会走出来被夹死。这时往前来到月台可看到那门加农炮和两侧的弹头，派工兵爬上去在左边的弹头处放下炸药，完成后返回。右边的暂时放不了，为了能顺利完成任务并逃走，须从车站的后院右门进入月台的火车头附近，所以队员们要返回到起始处，往地图的左上方拆防护网。



爬到地图左上角，那里是个有很多辐射状铁轨的地方。东边和北边各有一座仓库，在北边仓库左墙外放上蜂鸣器和夹子，再往外扔一盒香烟，队员躲到木材后面，等上边的士兵过来拾烟时打开蜂鸣器引他过来杀死。然后贝雷往上杀台阶处的士兵，将尸体搬到东边墙外。仓库东侧的士兵可用工兵的夹子和香烟搞定，杀掉后将尸体搬到仓库的左方。仓库右上方（台阶右）有个线辊，躲在后面用蜂鸣器引士兵出来杀掉，将尸体搬走。接着往下杀两名士兵，可以看到火车站的后院拐角处有一个边门能潜进去，但由于围墙上有栅栏，外面的巡逻兵可以望进去，所以在进去前要杀掉墙外走动的两名士兵。



往下爬入东边的仓库内藏身，巡逻队走远后在库房门口不同地方放蜂鸣器和夹子，分别杀死靠墙站立的和下边走动的士兵，队员可躲在大门后面，然后将尸体搬到库里死角。对于右下守着一节车厢的士兵要引到上边的木板堆后面来杀，下面的机枪手和那些站在月台上的家伙不用管。在木堆和库房放夹子，分别将蜂鸣器放到不同的位置可诱杀后院围墙外的两名巡逻兵，将尸体藏好后按原路绕到仓库上方（北边），再避开边门口哨兵的视线爬到上方的一个大房内。

门口的士兵仍可用蜂鸣器和夹子诱杀，注意要将它们放到门外木箱的左上方，这样尸体才不会被院内的士兵看到。搬走尸体后可以看到院里的围墙根有个哨兵，他的视线盯着帐篷后面，要杀他需先将蜂鸣器放到围墙外他站的位置上方，再将夹子放到左上角的墙后，他会被引出院子，杀掉后尸体不会被发现，终于可以潜入后院了。在院里的帐篷间，可在不同地方设夹子和蜂鸣器，能杀掉几乎所有敌人。最后有个站在右边树木之间的引不出来，可用狙击手干掉，也可以不理他，远远绕开他的视线，爬到后院右边的出口处，这时离那个弹头和逃跑用的火车头已不远了。

在墙内的树下放蜂鸣器和夹子可杀死墙外来回走的巡逻兵，然后从背后杀掉门口的机枪手，将尸体背走。狙击手从院内爬到右方，射杀门左屋顶上的哨兵，然后贝雷可以爬出来活动了。在火车头上方的长廊上有三名士兵，最右（站在车站的正大门外，那里也是个兵营）是不动的，中间的来回走，趁中间的往左走时快跑过去杀门前的士兵，将尸体藏到门角，然后在中间的士兵返回时用匕首杀掉他，藏好尸体后返回到后院门口。这时工兵可以从容地爬上月台到弹头旁边放炸药了，三名队员转移到火车头旁边，工兵将所有炸药引爆，队员们跳上火车头就可以一溜烟逃走了。

任务五：不速之客

Guess Who's Coming Tonight

时间：一九四四年七月十五日

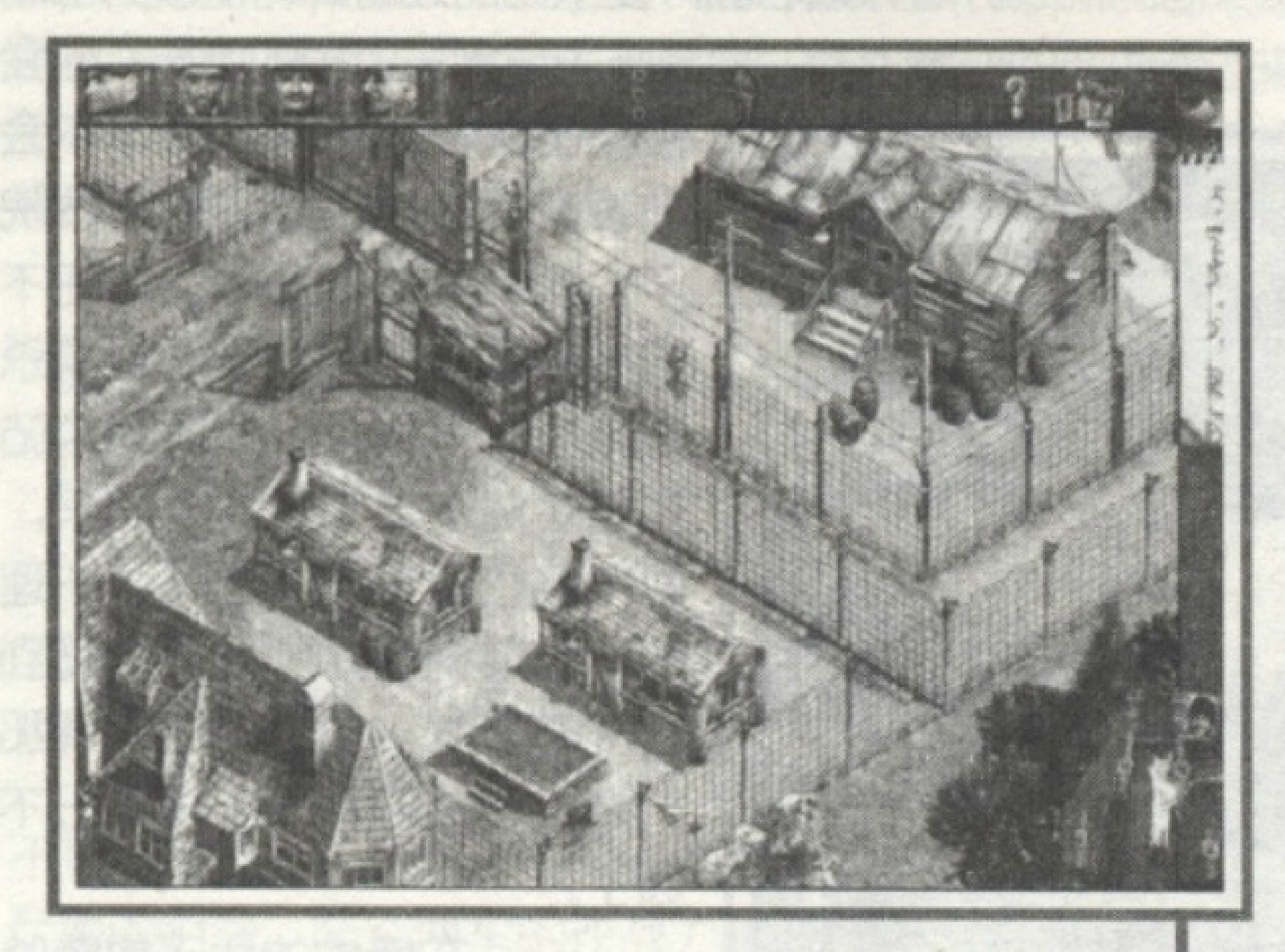
地点：普鲁士

人物：贝雷、狙击手、司机、间谍

任务：在这一年的夏天，有一些绝望的德国士兵和高层军官想要举行起义，颠覆第三帝国，建立一个新的政府来领导德国。这个行动的日期被定在七月二十日，位置在德军司令部。然而纳粹党卫军的一个陆军上校好象觉察到了这个计划，决心揪出事件的主谋者。这一次的任务就是潜入德军堡垒要塞，在他揭发这桩计划之前



绑架他，如果行动成功，也许会解除希特勒的领导权，这场战争也将在不久后结束。



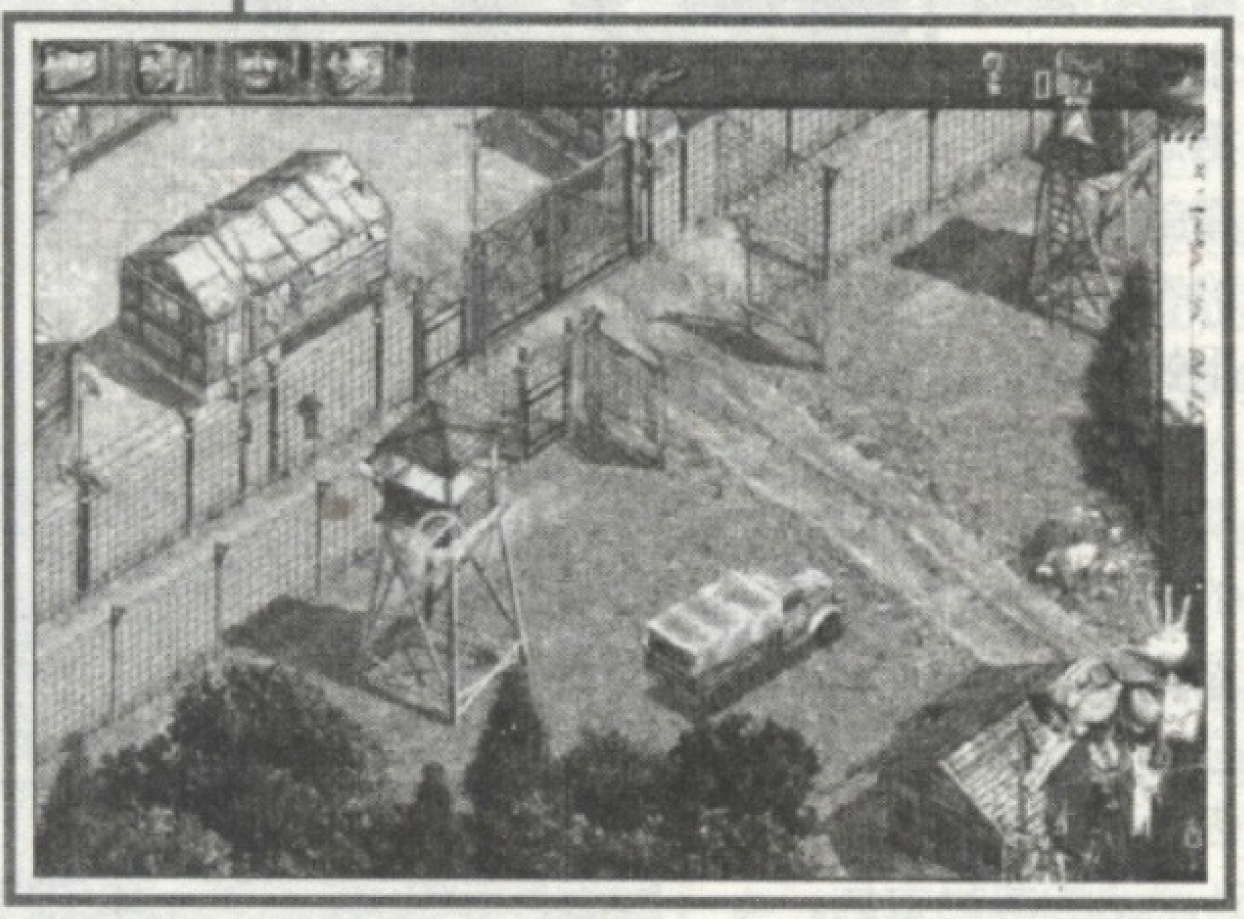
策略：这一关和第二关一样警报不能响，否则那名军官会乘司令部门前的汽车逃走，这一点和前作“Behind Enemy Line”的第十五关有点相似。那个军官位于地图的中上方树林中，旁边有两名士兵守护，必须同时杀两名守卫且不惊动警报。要派间谍去吸引上校的视线，贝雷和狙击手同时杀守卫。间谍被关在地图左上方独楼，救他并不难，难的是通过司令部的门口。注意利用灌木的掩护拔掉门前四个士兵，利用汽车来掩藏尸体，间谍和贝雷从右边上楼顶取制服，回来就可以俘虏上校了。抓他时最好不要弄响警报，否则巡逻兵会大队涌出来，想上坦克就很难了。

行动：贝雷在栅墙内把蜂鸣器放到小屋右侧，躲进屋后可引进来三名士兵，闪出去从背后三刀放倒，然后和狙击手一起爬入上方楼内藏身。贝雷去门右的拐角放蜂鸣器，等右侧门口的士兵走下来爬过去杀死他，再往右爬到木材后面，跟上路口中央走动的士兵捅死他，将尸体背到拐角处藏好。往上走到左楼门口附近，用蜂鸣器诱杀右上树边的士兵，在往上的路口栅墙后可诱杀马路上走动的另一个士兵。这时可以从上往右爬到司机处的楼后，杀路口的巡兵，将尸体放到右边的栅墙后，然后再杀十字路口的机枪手和右下的巡逻兵，这时司机可以出来了，狙击手也跑过来汇合。

三人往下跟着巡逻队爬到东南角菜地围栅内，到那个茅屋里藏身，可以看到德军大院的东门有重兵把守。门的右边高台上有一个哨兵，派狙击手爬到马路尽头射杀他。贝雷爬过去，从那里的围墙爬上平台进入院内。在院里左右两栋屋顶都有哨兵，先往右边屋顶爬上去，杀那名走动的哨兵，将尸体藏到竖梯口的水罐后。爬下来跟着巡逻队走到门口杀中央的守卫，尸体藏到右边房后，如法炮制杀光门口的守卫，这样队员就可以潜入院内了。

贝雷爬上左边楼顶，先杀下边的，尸体藏在水罐后面，将蜂鸣器放到前方的墙根，爬下楼返回到右边屋子的墙角，打开蜂鸣器后左屋顶上方的哨兵回身会看到大门右边平台上的尸体（也许他看不到，这样可以埋伏在右屋顶的水罐后杀他），在他爬下楼跑过去察看时可从背后结果他。尸体移走后在右屋墙根放蜂鸣器引坦克右边的士兵过来，他会被屋后的那堆尸体引过去，贝雷出屋从背后杀他，这时附近除了巡逻队已没有哨兵了。在坦克左上二楼顶有两名岗哨，贝雷爬上去杀右边的，左边的杀不到可由狙击手来解决，当然也可以不杀，省一发子弹。从这里往上有四条路可到司令部，但只有最左的一条可以上去，右边三条都有机枪手看着。

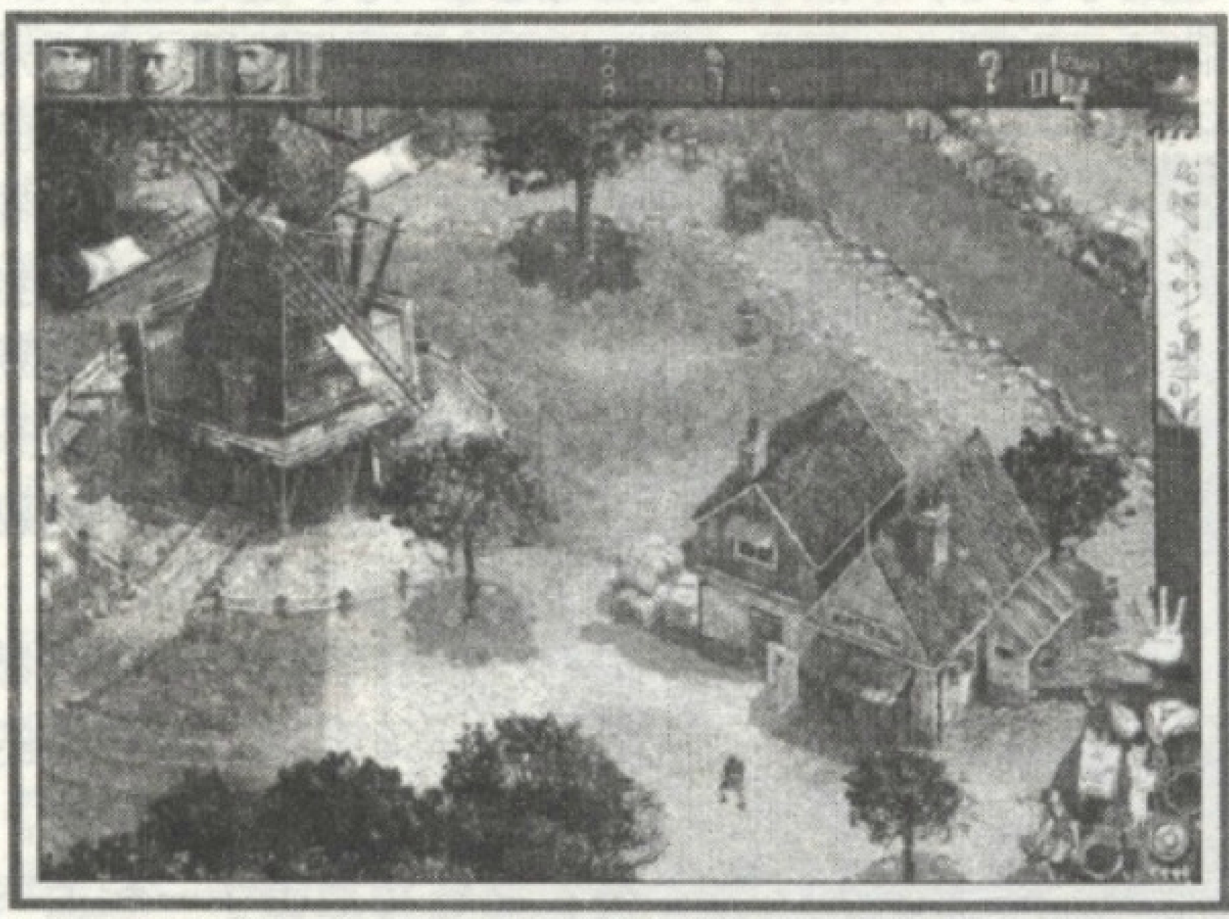
司机原地待命，贝雷和狙击手往下回到大院门口往左走，在小屋前用蜂鸣器诱杀一个士兵。往左绕到一座碉堡的拐角处可诱杀两名士兵，再往左于一堆木桶处杀一个敌人，往上可看到另一个有烟囱和纳粹旗的碉堡，下面有一堆木材，在那里可等到一名巡逻兵经过，从后面跟上捅死他，注意那个要抓的上校就在右边的丛林中，先不要管他，先清除附近的钉子，到后面的独楼里救出间谍要紧。



杀死三名敌人后来到碉堡的上方，有左右两条通路，右边的有机枪手和巡逻队，往左边走往上绕去可来到地图的最左上角，那里不动的哨兵可闪到背后杀掉，尸体背到上边的木堆后，这时可看到右边围墙后的独楼就是关押间谍的地方，楼左的两名守卫可在栅栏上面用蜂鸣器引出来一起杀，在巡逻队绕回之前将两具尸体背到院里楼左的木头后面，然后前面拐角诱杀门前那两名，尸体藏好后小楼左近只有巡逻队和下面的机枪手了。

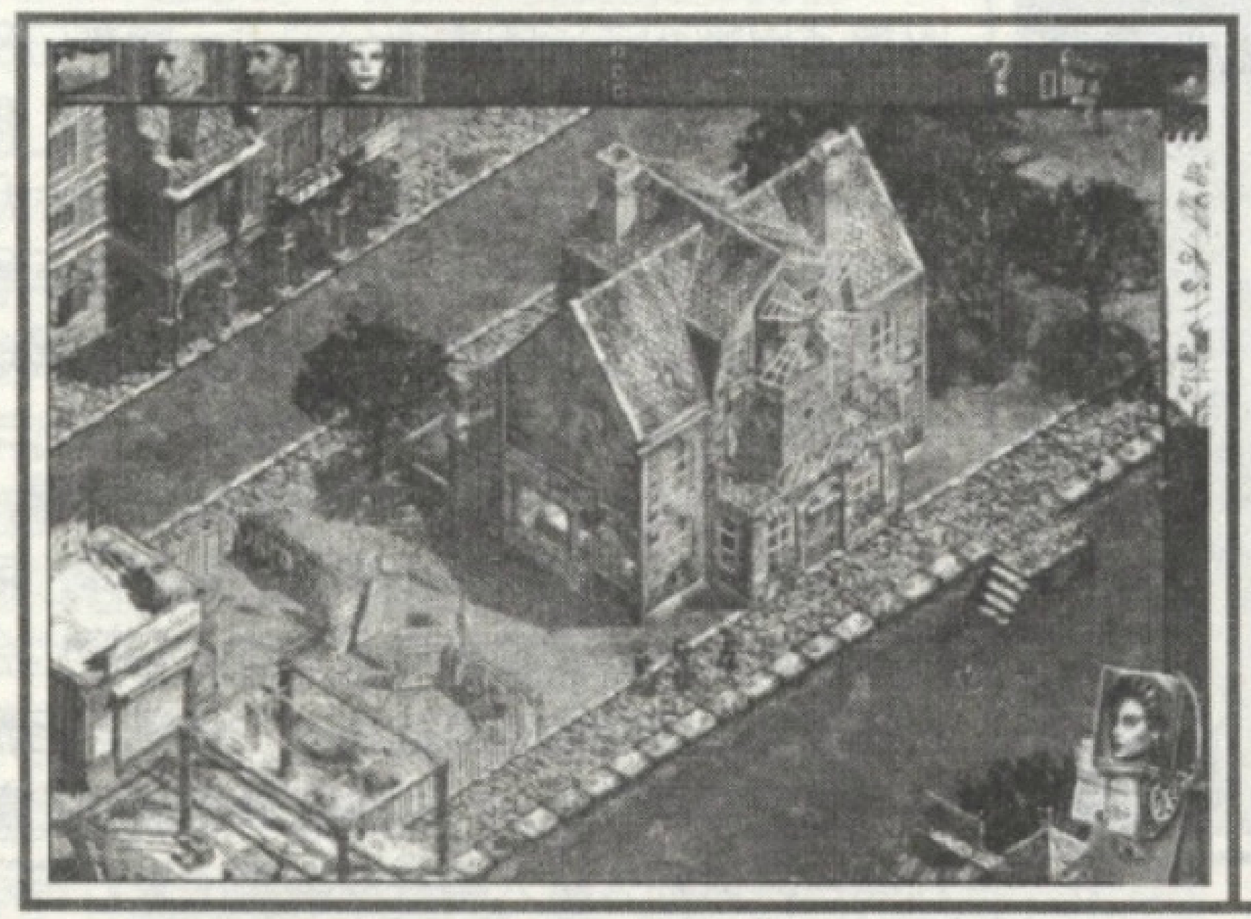
救出间谍后，贝雷往下杀机枪手，三人就可以去司令部楼顶取衣服了。先藏身于原来机枪手左边的屋子里，贝雷在机枪处放蜂鸣器诱杀右边路上的巡逻兵，尸体藏到树林里，由狙击手杀楼顶最左走动的巡逻兵，他的视野太大。之后就

可以去杀楼前的士兵了，在楼门的左边拐角处可诱杀两名，由于藏尸地点比较远会很惊险的。然后往右爬到那辆汽车（上校用来逃跑的）尾部放蜂鸣器，爬到汽车前灯处打开蜂鸣器，右边的两名士兵被引了过去，从背后杀掉他们，返回来将汽车推到他们的尸体上，这样尸体就不会被发现了。



三人往右爬过去，可到达楼东的侧门，在门左死角放蜂鸣器可诱杀一名巡逻兵，队员藏于门内，贝雷出去往右跑到那个有竖梯的墙角放上蜂鸣器，跑回门前打开它后会有三名守卫陆续被吸引过来，杀掉他们后上边的监视清除了，到下边的两个路口去杀机枪手和一名士兵，然后贝雷和间谍可以到楼顶取衣服。楼顶现在还有四名敌人，在最高平台两边各杀一名，往左爬下竖梯后贝雷和间谍由两边同时杀掉最后的两个。间谍换上制服后队员在楼下汇合，下一步就该抓上校了。

间谍到树林里站在上校的背后与他说话，这时他看不到两名守卫。派贝雷爬到右上方的树林边放蜂鸣器（注意那个位置不要被上校听到，只能让守卫听到），



爬到下边的树林边待命，狙击手爬到远处瞄住上方的守卫，贝雷调查下边守卫的视线，等视线移开后迅速拨响蜂鸣器，上方守卫的视线被吸引到上方。贝雷冲人树林杀掉下方守卫，然后狙击手扣动扳机杀上边的守卫，哈，太刺激了，这时看那边军官还在和间谍聊得起劲，贝雷上前一记重拳将他打倒，用手铐将他俘虏，间谍跑下去和坦克附近的巡逻队谈话，贝雷背起上校和司机狙击手上坦克，间谍最后上去。这时司机开着坦克可以横冲直撞了，因为众人有金钟罩护身可以肆无忌惮地蹂躏敌人，当然你也可以将坦克直接开到东门外的马路尽头过关。

任务六：鹰之巢穴
Eagle’s Nest

时间：一九四四年十一月十二日

地点：德国

人物：贝雷、狙击手、工兵

任务：原本在欧洲战场上盟军的空军力量占有绝对优势，然而这个局面正在悄悄改变。有情报反映德军的工程师正在开发下一代喷气式战斗机。这次任务就是去破坏德军的研究工程，到机场去炸他们的实验品，这一战关系到空中武力的消长，也是影响到整个战局的关键。

策略：这一关的爆破目标有五架飞机，工兵身上有四捆炸药，并且一捆炸药的力量并不能炸毁一架飞机，需在机场上找到四辆加油车，用它配合炸药爆破威力才够劲。在机场的最左下有两架飞机是并排的，可由一辆油车和炸药包来解决。另外由于司机没有出场，所以用来逃跑的飞机必须要俘虏德军的飞行员来驾驶，他就在任务开始地图右方的院落里。

行动：在开始处工兵爬到石头间放夹子，贝雷在原地用蜂鸣器引右边农户墙外的巡逻兵走过来夹死，然后跑到围墙的下方去杀另一个，再潜入院内杀三名士兵，左边两个好杀，右门口处的要用蜂鸣器引过来杀。队员在院子里汇合，贝雷出院往上爬到机场外杀一个哨兵，下来绕农户围墙往右走可看到一个平台，上面的哨兵和右方墙上的巡逻兵互相监视着，因此爬平台杀哨兵的动作要快而准。完成后回到地面，狙击手在农户院里射杀对面墙上的巡逻兵，稍后贝雷到下方的果园外诱出一名巡逻兵杀掉，队员们在果园汇齐，那个德军飞行员就在前方的大院里，下一步任务就是想办法俘虏他。

先诱杀院子门口的巡逻兵，将尸体背到果园藏好。贝雷由左边围墙爬人大院，院里有三名守卫和那名飞行员，在屋后拐角处放蜂鸣器，爬到墙外打开它可将屋子两边的守卫诱到屋后，贝雷再爬回去从背后杀掉他们（他也可以进人门内，不过蜂鸣器如果放置得不当，行动可能会失败）。这时在上方小楼的二层走廊有一名哨

兵，贝雷上不去，要用狙击手在大门处射杀他，之后贝雷就可以在背后对飞行员施以重拳再用手铐俘虏他。

抓到飞行员后先将他扔在院子里，三人从悬崖处的平台爬上机场，避开巡逻队的目光潜入前方房顶有三只大罐的屋子内，伺机杀掉门前走动和屋顶平台上的士兵，屋右的士兵不好杀，除了巡逻队外，最右路口处的岗哨盯牢了他，还有一个机枪手在那个路口朝着下方，飞行员必须要从那个路口才能扛上来。先用狙击手杀路口高处的哨兵，机枪手可能喊那么一嗓子，但不会拉响警报。这时贝雷出屋去杀右方盯着飞机的守卫，再往右去杀路口的机枪手，将他们的尸体扛走后，闪到路口上方的屋内，在屋外的拐角可诱杀附近两名巡逻兵，这样那架用来逃跑的飞机附近就没有敌人了。

两个攻击目标在机场的左下角，旁边有两名士兵把守。先爬到最左端的线辊后放蜂鸣器和夹子，那个走动的士兵可被夹死。贝雷绕到左上，从一侧杀掉那名不动的哨兵，尸体藏好后工兵在两架飞机间放上一包炸药，贝雷再将上方的加油车往下推到炸药处。

上方有一架左引擎坏掉的飞机，在机翼上站着一名哨兵正对着上方的攻击目标，要杀他需要先干掉上方的两名巡逻兵，分别在机尾和探照灯后面放夹子和蜂鸣器诱杀他们，灯后的尸体多半会被上方的巡逻兵看到，在他过来调查时贝雷伏在灯后杀掉他。这时可以杀机翼上的哨兵了，他的尸体要藏到飞机的右翼以免被巡逻队看到。

剩下的三个目标有两个在公路的对面，一个在这架飞机的右方，三辆油车正好可推到它们的旁边，不过现在还是要清除上面的防护网。在左上方的楼顶平台上有三名哨兵分别朝三个不同的方向看着，用狙击手射杀左上角的一个，要注意时机，不要被下面的敌人看到。贝雷爬到楼顶再杀另外两名，爬下来后到上方目标飞机处杀一名巡逻兵，将一辆加油车推到左边尽头，工兵也在油车边放上炸药。左边飞机附近的士兵杀光后，右边飞机附近的士兵由下面往上清理会容易一些。队伍返回到机场的入口处，用狙击手杀红墙仓库顶上的哨兵（一架目标飞机的上方），然后贝雷爬上去杀两侧高射炮垒内的哨兵，而后狙击手就可以杀最右机翼上的巡逻兵了。这时目标飞机附近还剩两个巡逻兵，屋后的那个可用蜂鸣器引到角落里来杀，在飞机后面的那个可跟上去从背后偷袭。完成后将尸体藏到炮垒中，贝雷分别将剩下的两辆油车推到两架目标飞机旁，工兵分别放上炸药。

接下来开始安排撤退，贝雷回到机场外的院子里去扛来飞行员，然后和狙击手一起上飞机，工兵在将所有四包炸药引爆后也爬上了飞机，敌人在突来的火光爆炸声中乱作一团，我们的突击队员乘飞机呼啸而起，如鹰击长空，鸿飞冥杳……

任务七：胜利逃亡
The Great Eacape

时间：一九四四年十一月二十日

地点：德国纽伦堡

人物：贝雷、水手、工兵、司机

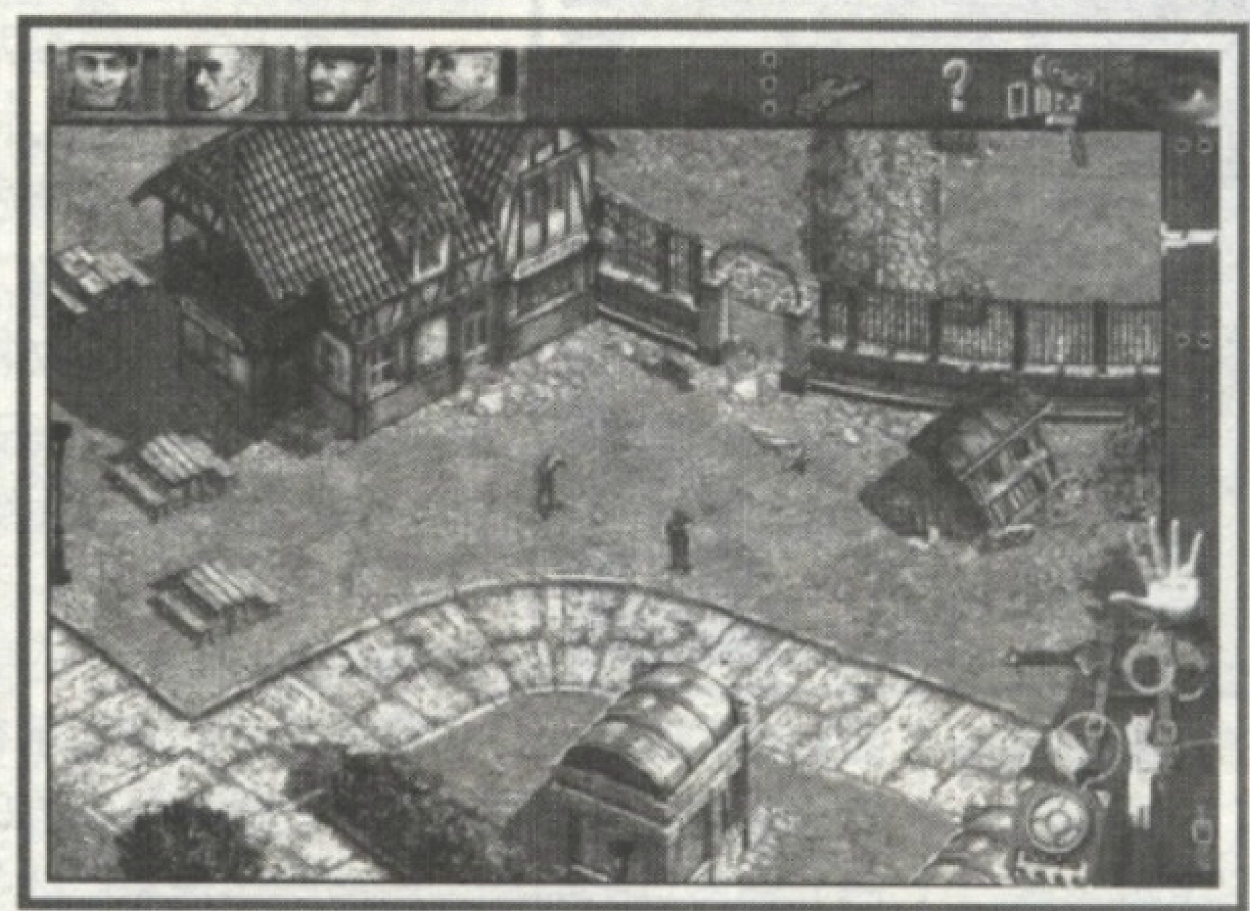
任务：诺曼底登陆之后的六个月，盟军收复了巴黎和法国的大部分领土，盟军总部高度肯定了特种部队在敌后的破坏活动，然而这些行动也并非总能达成预期的目标。几个伙伴在一次行动中不幸被德军抓入十三号战俘营，这次任务是把他们全部营救出来，这是你保持团队完整的职责所在。

策略：这一关的贝雷和司机已经被俘，水手和工兵的行动较慢且不能搬动尸体，所以全靠暗杀不惊响警报是很难的，打得也会比较艰辛。在地图的左边有一个兵营，它是任务的攻击目标之一，必须在警报响起之前炸掉它，否则大队人马会从中涌出来。东门口的兵营和周围其它的两个岗楼，还有北门外的巡逻队全用手雷来炸（东门那个有梯子的岗楼不用炸，上面的士兵用贝雷来杀）。当贝雷和司机被救出后可到上方的木场后面取回装备。清除了战俘营所有的敌兵后，里面



的战俘才能安全脱逃，否则他们还会自动跑回去。

行动：上方的桥头有个守卫盯着桥过不去，往右爬放夹子杀掉一名巡逻兵并得到香烟。再往右走可在两间屋子前看到三名守卫，用香烟和石头诱杀他们，然后再返回到桥头放夹子和香烟诱杀桥头的岗哨。两人爬过桥在右边的石后藏身，右方楼有一名走动的士兵，上方楼角还有一个哨兵在不停地巡视着。先派水手潜入门内伺机杀掉右边的，上方那个可爬过去杀掉，不过尸体会引来右下前院里的两名士兵，先用水枪杀掉跑在前面的，快速闪入屋内，等后面的上来观望时再出屋干掉他（那个院里有个水池，水手也可以从河边的管道爬入院里的水池来杀他们）。这时工兵爬上来在兵营的前门处放上炸药，两人回到左侧。上方铁丝网外面的士兵要跟着工兵到拐角处再杀，这样尸体才不会被发现。工兵爬上去在尸体处放下夹子，用铁钳剪开铁丝网进去藏在屋后。用石头砸那名前院的巡逻兵，扔他三次后他气急败坏地跑过来察看，工兵躲开他进屋，巡逻兵看到尸体后会跑过去调查被夹死。前院左右已没有敌人了，让工兵将兵营的炸药引爆，警报响起后所有战俘被关入牢房中，兵营中还会有个军官出来，让水手杀死他，两人再到大院上方的木场去清除那里的岗哨。



前方石头右的哨兵可扔石头将他引到石后杀死，再往上走就是木场，在上方的木屋后面有两个背包，里面装有贝雷和司机的武器装备。岗楼附近共有四个士兵，水手跑到上方木屋的左墙根处射杀屋前的那个。取到香烟后，用香烟将屋右的巡逻兵引到屋后射死，下边的士兵岗楼看得紧，一会儿再说，先诱杀岗楼右边走动的巡逻兵，再将最后一个引到左上尸体处用夹子干掉，这时就可以让工兵将岗楼上的机枪手杀死了。

在战俘营的上方外围通道里有两名巡逻兵，先派工兵到左方第四格铁丝网处剪开，进去放夹子，左边的巡逻兵死掉后工兵再跑回去重放一下夹子，右边的士兵看到尸体会跑过来被夹死。潜入战俘营后先杀两个淋浴间之间的哨兵，再杀走路的那个。右方有两名巡逻兵看到尸体会跑过来，水手在屋后用水枪分别射杀，接下来就可以接近关押贝雷和司机的房间了。在屋子门前共有五名看守，分别在屋后和木桶后面用石头将他们逐一诱开杀掉，接着跑到右方的那排营房间杀其他巡逻兵，最后杀看门的那两个。救出贝雷和司机后，两人到木场后面去取装备，往北门去杀死一名守卫的士兵，工兵用手雷炸死一个巡逻队。

返回到战俘营来到东门口，工兵用手雷炸死门左岗楼上的士兵，贝雷打开大门出去，爬上右方的岗楼去杀上面走动的哨兵。工兵跟着巡逻队往下走，当他们走到下方兵营时用一颗手雷将他们和兵营一起炸掉，剩下的两名交给司机的冲锋枪来处理。这时打开地图看一下有没有漏网之鱼，将全部的敌兵杀掉后，营内的所有战俘会自动跑出来欢呼一声“free！”，不用管他们，由其自逃生路，我方的四名队员跳上汽车开到马路的尽头即可过关。

任务八：狼子野心

Dangerous Friendships

时间：一九四四年十二月十八日

地点：荷兰

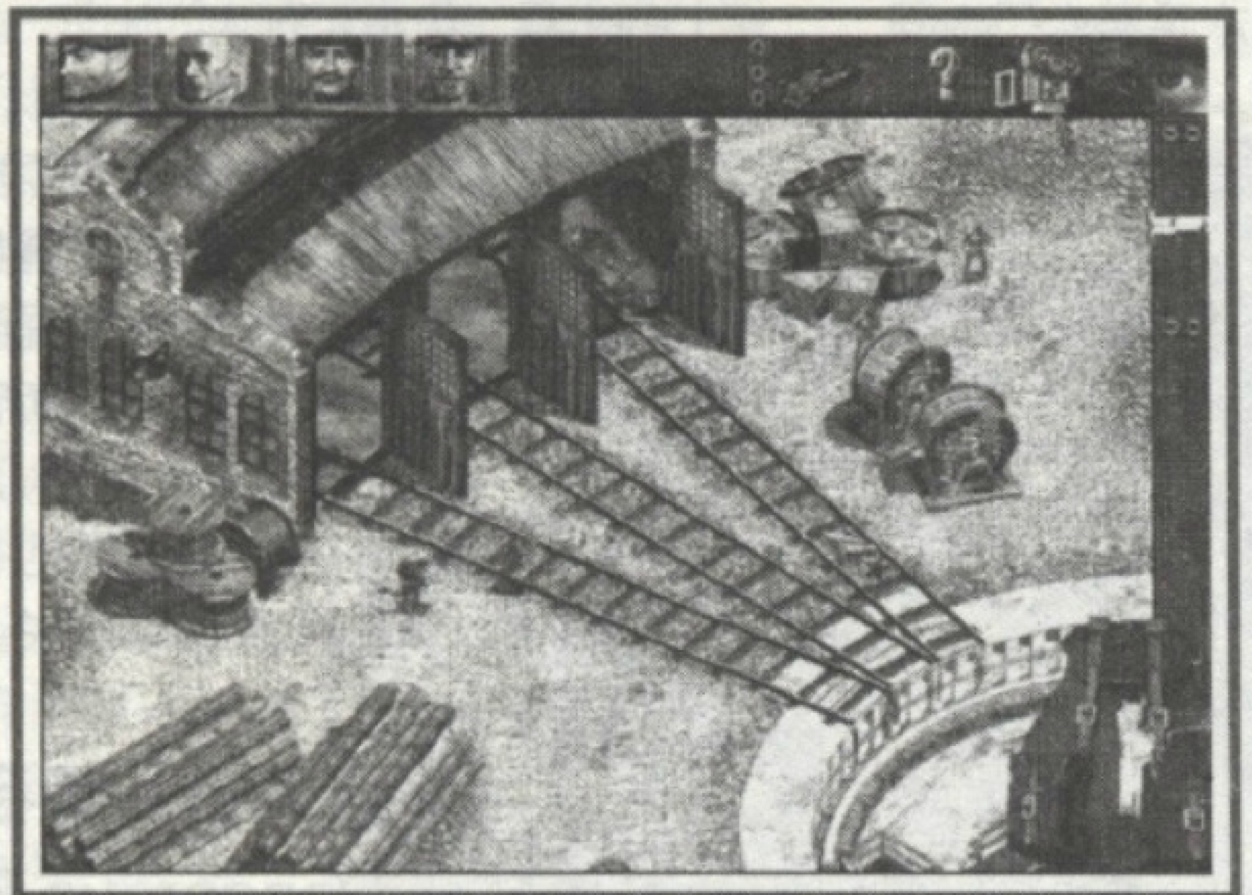
人物：贝雷、水手、狙击手、女特工

任务：一份重要的军事计划书带在一个德国将军身上，他在赶往前线的途中在荷兰的一个小镇上逗留，这次的任务是与荷兰当地的反抗组织合作去盗取那份机密文件，一旦成功，盟军攻入柏林就有希望了。

策略：这一关不能惊动北岸镇上的警报，否则那名将军会逃走，到镇北的酒巴可与那名女特工接头，她的美人计与间谍的对话技术大致相同。不过街上的盖世太保会认出女特工的身份，所以要避开他们的目光，在杀掉所有的盖世太保后再让女特工与将军接触。本关狙击手的子弹足够用，有三名士兵必须用他来打——两个风车上的和一个放氧气瓶的小岛南岸的。如果你不触发任何的警报只会遇到两个巡逻队，贝雷是暗杀的主角，任务完成不是很难。

行动：贝雷往左爬过木桥，往下杀掉一名走动的士兵，然后往左边躲在楼梯前方的小拐角处，左边的巡逻兵走下来不会发现。从他的右侧跳出去杀死他，藏好尸体，往左往上爬到一堆货物后面，在左边放上蜂鸣器，然后爬到右边。货物前面的士兵会跑到左边来看，从前方绕到他的身后杀死他。风车右边的士兵杀得费事一点，先爬右上到屋后的拐角处放蜂鸣器，朝中间的旷地上扔盒香烟，那名士兵会被引过来，在墙角杀死他。风车上的哨兵由狙击手过来杀，接下来清除风车左边附近的哨兵。先杀风车左下的，再往下到屋后诱杀另一个，

然后往左上到屋前放蜂鸣器诱杀在桥头岸边走动的士兵。由于在对岸的桥头有一个机枪手正对着这边，所以现在还过不去。回身来到风车的左边，那里有一个岗亭可以进去，在门口放蜂鸣器可引上方的两名士兵下来送死。在这里的敌人虽多，但个个留有死角，用贝雷一人就可以胜任了。完成后这个小岛上除了北岸的一个哨兵外，已没有其他敌人了。



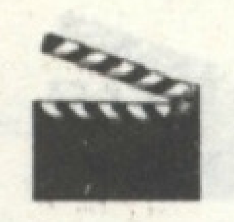
下一步是登上开始处北边的小岛，去取氧气瓶。在南岸边有两个看守在那里巡视，站在平台上的那个士兵可让水手跑到水中，用水枪射杀他，不过尸体会被他身后的巡逻兵看到，所以先派狙击手爬到左边小岛的右岸，当后面的巡逻兵走到死角时射杀他，而后再杀平台上那个。完成后队员乘橡皮筏到对岸，派贝雷暗杀岛上的三名士兵，水手可以过去拿氧气瓶。

队员回到左边岛上的桥头待命，设法让水手到对岸去杀桥头那个机枪手。先派水手潜入水中，从上方绕到左边岛上东南角，那里有个斜坡可以上去，不过有两名士兵可以看到他。当左边的巡逻队和那名巡逻兵均朝上边走时，调查那名不动哨兵的视线，突然跳出水面射杀他，然后再上前杀刚转过身的巡逻兵，还好警报未响。将尸体搬到上方草丛中，在那里再放上蜂鸣器，回到旁边的屋内等上方岸边的巡逻兵过来察看，从背后捅死他。水手这时可以避开巡逻队去杀桥头的机枪手了，贝雷快速跑过桥将尸体背走，队员可以在这个岛上的草车后面藏身。让狙击手杀掉风车上的士兵，风车左边的巡逻兵可用蜂鸣器和香烟引下来用水枪射杀。除了那队巡逻兵外，在上方的屋后还有两名士兵，贝雷跟着巡逻队跑到屋后，往木板墙后扔香烟引下巡逻兵，从背后杀掉，顺手再杀旁边另一个。此时小岛上只剩下巡逻队了，下一步考虑如何过桥，那吊桥虽然没被放下来，但还是可以爬过去的，不过对岸的两名哨兵会看到桥上的情形。派水手潜入水中游到对岸的桥右台阶处藏身，等岸边的巡逻兵往下走时上去杀角落里的哨兵，跑到那里藏身，再伺机跟着那名巡逻兵从背后射杀他。两人死后贝雷快速从桥上爬过去，将两具尸体背到岸边楼角（就是那个楼角哨兵的后面，注意避开他的视线，如果动作慢了对岸的巡逻队会看到尸体跑过来调查）。完成后可以杀楼角的士兵了，队员进屋，用蜂鸣器将他引到岸边来杀，藏好尸体。贝雷再爬到桥头左上方，那里是个船坞码头，先爬到岸边，在门口放上蜂鸣器后进屋，两名巡逻兵会被先后吸引过来，利用他们走开的时间差出屋杀掉他们，把尸体藏到拐角处。再往左上爬过去可到另一屋后藏身，那里附近有三名士兵，解决不是难事。巡逻兵要跑到背后杀，平台上那个可用蜂鸣器引下来，完成后将三具尸体藏到上方的货物后面。

在酒巴的门前有两名士兵巡逻，杀他们要用蜂鸣器，将他们引到楼左的那些隔断中，从背后出手，尸体藏到后面的树林中。接下来可以进酒巴与女特工接头了，女特工出门后可与街上的士兵交谈，由贝雷从背后暗杀，两人配合天衣无缝，逛几圈附近已没有几个敌人了。不过街上的盖世太保能认出女特工的身份，不要让她碰到他们的目光。贝雷接着爬到酒巴前楼的二层平台上去杀拐角处的盖世太保，注意避开下面的盖世太保和平台上巡逻兵的目光。杀掉后迅速将尸体往左移两三步再爬下，再伺机爬上去杀平台上的巡逻兵。完成后爬下楼和女特工一起绕到岸边那个有木栅的小院里，那名将军就站在院子的东门口，院子附近有三名士兵，可派女特工逐个使用美人计，贝雷上前杀掉。尸体全部藏好后，贝雷上屋顶去杀那名往东瞧的哨兵，返回来再去杀街上的三名盖世太保。一名可引到院里杀，一名跟到后面杀，最东边街头的更是只笨鸟好杀至极，不过背尸体的时间会很长，不要被巡逻队看到。

接下来女特工可以上前和那名将军使用美人计了，聊几句后她进入岸边的小别墅中，将军也随之跟了进去，也不知他们在里面做了什么，不一会儿将军得意地走了出来，女特工也偷到了文件跑了出来。这时所有队员到码头集合，乘上小货轮后沿水路往东南尽头开过去，沿路的军营中跑出大队德国兵朝货轮开枪，不过无论如何也改变不了他们失败的命运……





跟着打开玉盒，取出两柄一尺来长、形式相同的无鞘短剑，点尘不染，焕发霭霭毫光。

赵灵儿惨着脸举剑发誓道："姥姥！灵儿誓必为你血刃仇人！"宝剑生辉，映得赵灵儿面上一片苍白。

举头环视住了十年的水月宫，不禁又悲从中来，李逍遥温言劝了一阵，两人才偕手黯然离去。

张四哥掌舵将船划回渔港，张四哥甩甩手，捶捶肩膀，没好气地说道："这么折腾下来，可真是累人！以后这种吃力不讨好的事，可别再找我啦！"

逍遥连连称谢，直说大恩大德定当图报等语。两人正想回客栈，却见香兰与王小虎躲在树丛旁，向他们招手。

李逍遥过去问道："你们两个在这里鬼鬼祟祟的做什么？"

王小虎低声说道："逍遥哥小声点！有两个坏人拿着刀子，在村子里到处找你呢！他们看起来好凶喔，被他们发现，那就完了！"

李逍遥握拳道："一定是那些死不成的家伙，嘿，想找我报仇吗？他们现在人在哪里？"

王小虎指着客栈道："他们找不到你，就在你家里等着。"李逍遥一听急道："啊！我婶婶呢？"

王小虎摇头道："我们也不知道……。"香兰愁着脸道："逍遥你怎么会惹上那些苗人呢？我好怕会闹出人命呢！"

与流星锤，上前将二人围住。

胖黑大汉道："你这小子可真是深藏不露，那个胆大包天、不知死活、想跟我们拜月教做对的……就是你？"

李逍遥仰天笑道："彼此彼此！小的也没想到客倌您会是个豺子狼心、强掳弱女的江湖败类。"

胖黑大汉呸道："你可知道你在做什么吗？我们是苗疆拜月教的使者，这趟到中原来，为的是一项攸关我苗疆数百万苗民，兴亡存续的重大任务，你若再插手阻扰，将是与我全族人为敌！"

逍遥最爱与人斗嘴："别跟我说这些我听不懂的大话！有哪个干强盗的不会编理由？我只管我看到的，你们杀人行凶、强掳少女。嘿！被我遇上了就算是你们的报应！"

胖黑大汉也不与他多说，恭敬地向赵灵儿说道："公主殿下！请你跟我们回苗疆，我们奉了巫王之命，不惜任何代价也一定要找到你，把你带回去！"

赵灵儿恨恨的道："不要！你们杀了姥姥，还我姥姥的命来！"

胖黑苗人辩道："乱臣贼子，人人得而诛之！这叛妇将你偷抱出宫，逃到中原来。害得你和你父王骨肉分离十年，是个大叛徒！居然还让你拜师在水月宫的门下，让你学习汉人邪魔外道的法术，你可知这十年来……。"





李逍遥哈哈笑道："我这是替天行道，你不要担心，我现在武功高强，没人打得过我的！"

李逍遥说得自信满满，香兰仍极不放心地说道："你看……要不要报官啊？"李逍遥挥挥手说道："不必，有我就行了，那些人不过是我的手下败将！"

连叫两人不必操心，带着灵儿回到客栈，客栈却空无一人，李逍遥正觉奇怪，想要寻找李大娘，只是全然不见踪影。

苗人已然埋伏多时，一见两人回来，便即现身。那逃脱的苗人将胖黑大汉找回，并将楼上那人救了出来。

那胖黑大汉骂道："大胆汉狗！竟敢坏大爷好事！"叽哩咕噜地对手下喊叫，两名苗人便分持狼牙棒

赵灵儿叫道："你胡说！我……我没有爹，姥姥说我爹爹早死了！"

胖黑苗人皱眉说道："你亲生爹爹是巫王，统领苗疆各族的领袖，你被带离开王宫时才六岁，那时候你还小，所以不明白。"

赵灵儿骂道"骗人，你们骗人！我不要再见到你们，你们走开呀！"李逍遥得理不饶人，挥手赶他们："公主有旨，叫你们滚听到了没？想要抗命吗？"

胖黑大汉怒道："臭小子！这里没你说话的余地，你胆敢再阻挠，我连你也杀！"赵灵儿摇头道："不要！我才不要相信你们的话，我要跟逍遥哥一起去找我娘。"

李逍遥骂得起兴，口沫横飞地说："听到了没有！灵儿说不跟你们走，就是不跟你们走。识相的就快滚吧，不然我可要赶人了！"

胖黑苗人费尽口舌，还是无法劝服赵灵儿，暴怒说道："好！莫怪我们来硬的！"

灵儿心恨苗人害死姥姥，双手紧握仙女剑不再留情，左手"镜花水月"虚晃一招，逼开两个喽罗，右手剑尖微颤，化作数点寒星，使出"月影扶疏"，刺向胖黑大汉。

那大汉出其不意，忙持阔背鬼牙刀横扫挡架，赵灵儿收剑不与他硬拼，叫道："就让你尝尝水月宫的太清仙法！"

招诀向前一指，一道雷光，顺着鬼牙刀蛇窜而上，电得胖黑大汉吱吱乱叫，低头一看，手掌已一片焦黑，气得他呜哇哇叫道："将你打倒拿下，回到苗疆，再向巫王请罪！"当下慢慢逼近过去。

赵灵儿虽然道术高深，毕竟临敌经验尚浅，好几次均被那大汉，侥幸逃开。

另一面，李逍遥独对两名苗人，见两人的兵器长满倒刺，舞得虎虎生风，心中有些害怕。但在美人面前，又想逞英雄，拿着一把不太有作用的木剑，突然使出新学乍练的剑法，虽然无啥威力，仍将两个喽罗拍得满脸生疼。

两喽罗不住用苗语喝骂，忍住疼痛，分从左右攻向李逍遥，李逍遥毕竟武学根基不稳，顾此失彼应接不暇，刚避过流星锤，木剑却被狼牙棒砸得稀巴烂，忙扑身穿过饭桌底，连滚带爬地逃向一旁，刹那间饭桌也被击得碎裂，稍有迟疑，便不免身首异处。

赵灵儿与胖黑大汉斗得正酣，发觉李逍遥情况危急，分神抛出一柄仙女剑叫道："逍遥哥接剑！"跟着右手反持单剑，欺近两喽罗唰唰攻了两招，胖黑大汉围拢过来，变成三打一的局面。

赵灵儿报仇心切，使出"仙潭映月"，封住苗人攻势，缓出手来招诀叫道："火来！！"一朵炽热的火焰，便朝胖黑苗人飞去。

胖黑苗人使劲望那火焰劈去，但见火花四射，金星万点，喷在须眉之上，差点烧了起来。

赵灵儿射剑劲道十足，李逍遥不敢去接，等它噗嗤没入墙中，才将它拔起，眼见赵灵儿遭受围攻，想要上前助阵，却插不上手。

李逍遥看苗人欲以车轮战，消耗赵灵儿的气力，抓起板凳，不住向三人掷去。使流星锤的苗人，见李逍遥不断在旁扰乱，便挥锤向他打来。

这回李逍遥手中拿的是真剑，那苗人也不敢太靠近，可惜剑身太短，招招落空，那苗人拼着身上被划几道血痕，觑准时机，挥锤将剑磕飞，流星锤接着向他击落。

李逍遥失剑大惊，触动气机，回身朝剑一指，危机瞬息千钧一发之际，仙女剑居然自动飞回，咻地擦过那苗人的脉门，铿锵掉落地上。

那苗人手筋被断，丢落流星锤掩臂大叫，痛晕过去。李逍遥面临生死关头，竟然被他体会到御剑窍门。

李逍遥领悟奥妙心中大喜，从地上将剑拾起，依着酒剑仙的传授使剑，但那剑去势歪歪斜斜，不能随心操控，急得他满身大汗。

李逍遥支开一名敌人，已令赵灵儿轻松不少，皓腕轻转使出一招"玉兔东升"，仙女剑盘旋划圈莹莹如镜，好似明月高悬银魄当空。

赵灵儿手捧玉盘，宝相庄严宛若蟾宫仙女，口诵冰咒伸手一推，一股寒意逼得两苗人透不过气来。

那喽罗避之不及，当下被冻成一座冰像，胖黑大汉狂舞鬼牙刀，仍冷得牙关打颤。

眼见手下已无法再战，正想逃走，突然凌空一柄飞剑，指向他的咽喉，大汉逃到那里，飞剑便跟到哪里，逼的他只得乖乖站定，不敢妄动。

李逍遥得意洋洋地喊道："就剩你一个了，还不束手就擒？"适才闹了许久，终能运剑由心。

赵灵儿质问胖黑大汉道："那元凶首恶在哪里？！"李逍遥才想起不见那持扇苗人："对啊！那嚣张小子躲到哪去了？"

胖黑大汉怒道："哼！若等少教主将那批叛逆除去，你们便插翅难飞！"李逍遥方要开口自吹自擂，忽然听到李大娘的声音说道："又怎么啦！发生什么事了？"一边从屋外走了进来。

胖黑大汉见机不可失，上前挟住李大娘，喝道："小狗贼不许动！不然我就要这老太婆的命！"

李逍遥怒道："啊……你！你卑鄙！！快放开我婶婶……。"李大娘原要去衙门报官，走到半路心觉不妥，又折回来，却被擒做人质。

胖黑大汉道："只要小姑娘乖乖跟我们走，万事皆休。"李逍遥道："这不成！她可不能有任何损伤。"

胖黑大汉手里苗刀一紧，怒道："那我也不会对这老太婆客气！"才刚说完，胖黑大汉面门忽遭重击，啪喇喇朝柜台跌撞了出去。遽变突生，李逍遥也惊讶的咂舌不下，出手的竟是李大娘！

李大娘骂道："谁是老太婆呀！你们这



几个不长眼睛的混蛋，先给我打听清楚，老娘是何许人物？竟敢在我的店里撒野？要闹事就给我滚到别处去，小心老娘拆了你们的骨头拿去熬汤！喂……黑脸的？喂……。”

李大娘用脚踢了踢，胖黑大汉却动也不动，顿脚道：“糟糕！一不小心用了穿云掌，这胖子大概没救了！”

李逍遥咋舌道：“婶婶……你好厉害喔！”李大娘耸肩说道：“雕虫小技罢了！这种三脚猫货色我才不放在眼里，想当年你婶婶我……，算了……不提了。”

李逍遥拉着李大娘的手，兴高采烈地道：“原来我们还是武林世家！！要是早些知道你会武功，定要缠着你教。”

李大娘呸道：“喂！你高兴个什么劲？闹出人命啦！这下怎么收拾？”李逍遥说道：“这班苗匪杀人越货、强掳弱女死有余辜！婶婶这是替天行道……。”

李大娘得意地把手甩开，笑道：“去你的！闹出人命，总是件麻烦事。”

李大娘走到灵儿身旁问道：“怎么你又把这丫头带回来了？”李逍遥答道：“她姥姥死了，剩她孤苦无依，怪可怜的。她的一家人全遇难了，咱们总不能不管她吧？”

李大娘摸摸灵儿的头，无限怜惜地说道：“就让她住我们这儿，不过是多添一副碗筷。”转头吩咐李逍遥道：“遇到这种惨事，心里一定很难过。你可要多多关照人家！”

李逍遥答道：“放心！我知道。那这些苗人怎么办？”李大娘说道：“起个火炉，就着他身上烤，将冰慢慢化去……。”

赵灵儿走到那被冰冻的苗人跟前说不用，伸手在冰上一按，苗人身上的寒霜瞬间销融，李大娘见赵灵儿仙法玄妙，点头称赞。

李逍遥虽觉惊奇佩服，但又想酒剑仙传授的剑法，威力骇人，自己勤加演练，日后修为必高，两者各擅胜场，也不用太过艳羡。

那苗人委顿在地，神色惊惶，李大娘提盆冷水泼醒昏倒苗人，对他们叫道：“带着黑脸的尸首滚吧！”跟着挥手赶人。

李逍遥慌道：“就这样放他们走，不怕惹上官非吗？”李大娘笑道：“他们从苗疆来到中原犯案，先就理亏，怎敢声张？若官府当真追查起来，办案之人也得给我几分薄面，最后自然不了了之！”

李逍遥不知婶婶如此过去威风，连官府之人也有结识，拍手赞道：“姜还是老的辣！婶婶不愧是老江湖，人面又广，您老人家不说，我怎知这层道理？”跟着也去踢赶两人，连叫快走。

李大娘嗔道：“老什么老？老娘头发都被你叫白了！”神情却颇自得。

两喽罗见他们时怒时笑，不解其意，面面相觑，不敢动弹，赵灵儿上前叽哩咕噜说了一阵，两人面露喜色，叩首点头，架着胖黑大汉的尸身，快步离去。

李逍遥将仙女剑交还赵灵儿，说道：“灵儿妹子！原来你当真是苗族的公主！”赵灵儿苦笑道：“公主……，我宁愿只是村中的一个小渔娘。”

见赵灵儿自凄身世，又感伤起来，两人连忙劝解，客栈满地狼藉，三人合力整理，直忙到西时，方才摭拾整齐。

当夜同吃晚饭时，侄婶两人嘻笑连连，又对自己十分关怀，赵灵儿心中颇觉温馨，只盼余生都能如此，与家人共享天伦之乐，平平淡淡欢喜渡日多好。

饭后闲聊一阵，李大娘见天色已晚，便对李逍遥说道：“你去楼上挑一间房，让灵儿好好休息一下。”

李逍遥将赵灵儿安顿在隔壁客房，再将铺盖从柴房搬回房中，将床整好，到邻房一看，赵灵儿已然睡着，见她睡得如此沉，帮她拉好被子，李大娘这时也上来问道：“小姑娘还好吧？”

李逍遥答道：“倒头便睡着了，看来她真的是累坏了。”李大娘说道：“折腾了一天，你也去休息吧，有事明天再说。”说罢两人各自回房。

李逍遥躺在床上，却辗转难眠，不知过了多久，门外依稀传来灵儿的哭声，李逍遥急忙起身开门问道：“灵儿你怎么了？”赵灵儿哭道：“逍遥哥我好怕……！我……我又看见姥姥被……。”

李逍遥安慰道：“是不是作了恶梦？别怕！你在这里很安全，我跟婶婶都会保护你的。”赵灵儿羞怯地道：“我要跟你一起睡……。”

李逍遥慌道：“啥！？一起！这……不太妥吧！？”赵灵儿呆了半晌，问道：“为什么不行……？呜……，逍遥哥哥也不要灵儿了吗？！”不禁凄然泪下。

李逍遥咋着舌头道：“我是很同情你，但……这男女授受不亲……，你懂吧？”赵灵儿流泪泣道：“你……你是不是嫌弃我？”

（待续）



最近一直在玩一部经营类的游戏——《模拟城市3000（中文版）》，不知大家有没有发现在游戏中竟然出现了象“大众软件杂志社大厦”这样的新颖建筑，而且游戏中的七位顾问也很有特色，他们的名字及人物背景都是按照咱们自己的习惯起的，并非直译英文版内容，此外在游戏的花边新闻中还出现很多非常贴近生活的小信息。其实这就是汉化游戏的精髓所在，我们不仅要将游戏翻译成中文，还要将我们的文化融入到游戏中去，这一点很值得业内人士借鉴。说到汉化，网上就有很多游戏的汉化补丁，本来想将它们介绍给诸位，不过可惜的是，它们中很多不是汉化得有问题，就是不太好用，因此只好再谨慎地考证一番，然后再奉献给大家。这一期，小铺倒是来了几个重头货，象《英雄无敌III》的1.1版补丁、《雷神之锤II》3.20版3D Now! 补丁及《生化危机II》所有人物及关卡存档等。另外，为了让广大玩家能够从网上及时了解补丁的信息，小铺还将每次介绍一个国内外与补丁有关的主力站点。怎么样？很诱人吧。

《英雄无敌III》1.1版补丁

Heroes of Might & Magic III

在所有的补丁中，首推这款最新的《英雄无敌III》1.1版补丁。它是由3DO公司官方发布的，在这个补丁中，它主要对多人游戏及地图部分进行了些修改，并解决了一些硬件方面的问题（这里仅列举出部分问题，详细资料还请参看升级后的Readme文件）：

1.大大增加了多人游戏中的数据传输率，较之1.0版的程序有了显著的提高。

2.改正了在多人游戏中，城堡名和类型不是正确匹配的问题。

3.在很多地图中增加了一些物品及建筑（这里就不列出具体的东西了）。

4.解决了使用Voodoo Rush显卡玩家的鼠标显示问题。

5.改掉了大地图中的一些文本错误。

使用方法：直接运行目录H3中的文件H3.EXE即可，它会自动寻找游戏所安装的路径。如果有问题，选择NO，它会再次寻找另外的路径。

《雷神之锤II》3.20版3D Now! 补丁

Quake II

这是Quake II专门为AMD公司的3D Now! 芯片设计的升级补丁。共有七个文件，分别是：

quake2.exe——支持AMD公司3D Now! 芯片的游戏运行文件

ref_glam.dll——针对GL刷新率进行优化的文件

ref_swam.dll——针对软件加速版本刷新率进行优化的文件

3dfxglam.dll——针对3Dfx miniGL plus Glide进行优化的2.53版文件

gamex86.dll——Quake II 3.20版的游戏动态连接库

fxmemmap.vxd——3Dfx为Glide设计的内存地图虚拟设备驱动程序2.5版文件

3dnowq2.txt——自述文件

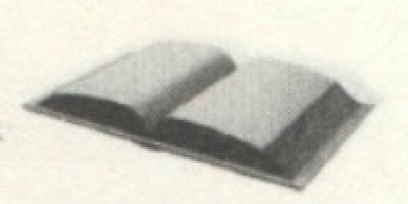
使用方法：将目录Q2中的所有文件拷至Quake II安装目录即可，不过你以前必须安装过3.20版补丁。

《篮球99》2.07版补丁

NBA Live 99

前些日子关于《足球99》的补丁简直是铺天盖地般地蜂拥而至，由此可以看出众玩家对足球的爱好程度可真是不小呀。其实，另一部运动类游戏《篮球99》也是一部很不错的游戏，虽说NBA联赛被砍掉了一半，但是我们的篮球迷们依旧能从游戏中获得巨大的乐趣。这是由EA Sports发布的2.07版官方补丁，它加入了一些以前没有出现的球员，并修改了游戏中关于全队表现、球服号码、球员位置等方面的数据。

使用方法：将目录P9中的所有文件拷至游戏的安装目录，然后运行批处理文件INSTALL.EXE即可。需要注意它需要游戏升级到1.1版。另外，如果在你的SAVE路径下有名叫“000”或“001”的目录，请将它



们改名，否则安装程序会将你的进度覆盖掉的。

《青涩宝贝》补丁

不知大家是否听说过《青涩宝贝》这个游戏，也是一款日式优秀的养成游戏。有兴趣大家可以找来试试。

使用方法：将目录SG中的文件SGW.EXE拷贝到你原来游戏的安装目录中（默认设定是C：\PROGRAM\FILES\KINGS\SGW）

将文件SCRIPT.PAK拷贝到你原来游戏目录中的DATA目录中（原光盘的安装程序设定是C：\PROGRAM\FILES\KINGS\SGW\DATA）

注意：在拷贝前请自行将这两个文件先做备份，以免发生意外的情况。

《生化危机II》所有人物及关卡存档

Resident Evil II

《生化危机》可以被评为今年最恐怖的几部游戏之一。虽然游戏中令人毛骨悚然的僵尸稍不留神就会抱着你啃上几口，但是游戏的难度绝对不仅仅如此，玩家还要解决很多谜题才行。所以，即使有了修改器，可能还有很多玩家没能将这个游戏打穿。不过有了这个所有关卡的存档后，那些想偷懒的玩家这回可就乐坏了吧。

使用方法：先将目录RE2中的所有文件拷至原游戏存档所在的目录，然后你再从游戏中读取进度，就可以象看电影一样欣赏游戏精彩的动画了。

《大航海时代IV》修改器

《大航海时代》可是伴随我们这一代玩家成长的经典游戏之一，没想到时隔这么久，第4代都推出了。不过其难度也的确不小，要是手头拮据的话那就惨了。不过还好有了这个用Magic Trainer制作的金钱修改器，不然的话，还不知道这个游戏要花掉玩家们多少时间呢。

使用方法：在运行游戏后按ALT＋TAB键切换到桌面上，然后打开修改器，接着回到游戏再按F1。哈哈！坏了，钱多得用不完了。

《曹操传》游戏存档编辑器

这个编辑器可以修改你的存档，让你的武将都变成SUPERMAN。

使用方法：打开存档后，你就可以根据需要自助了。首先是武将，玩家既可以选择几个超级化，也可以全选让所有人超级化。另外还可以将金钱、武器、道具和策略改为最大值。怎么样，狠吧，到时候你要真是无坚不摧、一统天下的话，可不要忘记这里有一半的功劳都要归功于修改器哟！

《足球99》球队与队员编辑器

FIFA 99

本编辑器是由lu工作室制作的，它可以直观地编辑各支球队及其队员或队员调换等，更可以方便地添加或改名各支球队，通过本编辑器还可以造出中国的甲A、甲B等联赛，非常酷、非常方便。

使用方法：把目录FIFA拷至你的硬盘，先用任意文本编辑器打开FED99.REG，该文件默认游戏安装目录为C:\FIFA99,你可以自行键入你的安装目录，代替其“PATH”＝“C:\\FIFA99”，修改完后，再执行FED99.REG，将其信息添加到注册表，然后就可以执行FEd99.EXE了。

《GT超级名车赛》修改器

Sportscar GT

这是电子艺界发行的一款赛车类游戏，《GT超级名车赛》可能很多人都不太清楚，这里顺便介绍一下。在现实生活中，GT超级名车赛的最引人入胜之处，就在于它所使用的都是马路上看得到的平凡车辆，在经过一番改装之后就成为威猛无比的跑车，因此GT超级名车赛最能够完全地展现普通车子的最佳性能。怎么样，有兴趣吗？

使用方法：将目录GT拷到游戏SAVE所在的目录，然后运行游戏。在游戏中选择车手DEVIL，这样一来，你就能够选择所有的赛道，并拥有100,000,000这么多的钱来升级你的爱车。

站点介绍

这一期我为大家介绍的是“太阳鸟游戏咨询网”，这个站点有关游戏的内容十分丰富，包括最新游戏介绍、游戏攻略、游戏秘技、MUD天地和游戏软件下载等栏目。不过对我们这些补丁狂人来说，最有用的则是补丁升级和编辑修改这两项。主页几乎每天能够更新，而且很多刚刚出炉的好补丁都很快被其囊括在内，另外，在其首页还有象FIFA、古墓丽影、极品飞车这三个系列经典游戏补丁专辑，这更是为这些游戏的爱好者设计的。

太阳鸟游戏咨询网：http://sbgame.yeah.net

太阳鸟泥巴天地：http://sbmud.163.net



上海 天骄创作室 雷鸣

盟军敢死队——使命召唤

COMMANDOS: Beyond the Call of Duty

过关密码:

第1关: ying Light: 没有

第2关: The Asphalt Jungle: 8K2IX

第3关: Dropped out of the Sky: 9R291

第4关: THor's Hammer: 44G9J

第5关: Guess who's coming tonight: 4HSAB

第6关: Eagle's Nest: J8TSN

第7关: The Great Escape: LUK2L

第8关: Dangerous Friendships: DUSLZ

在游戏中输入字符串“GONZO1982”(不包括引号,如果密技无用,改输入“GONZOOPERA”)后再同时按下以下组合键便可获得相应密技功能:

SHIFT+V: 敌人看不见你

SHIFT+X: 远距离输送(用你的鼠标确定地点)

CTRL+I: 无敌

CTRL+SHIFT+N: 结束当前任务

F9: 有关地型的信息

SHIFT+F4: 追踪敢死队员

CTRL+F9: 显示Debug输出

ALT+F11: 帮助

ALT+SHIFT+M: 写到MEMACT.DAT文件中

ALT+SHIFT+L: 写到MEMLIN.DAT文件中

魔法门之英雄无敌III

Heroes of Might and MagicIII

在游戏中按下“TAB”键后,输入以下字符串,再按回车便可获得相应的密技功能:

nwconlyamodel: 立刻建出城里所有建筑

nwcsirrobin: 任务立即失败

nwctrojanrabbit: 任务立即完成

nwcavertingoureyes: 英雄部队里的每个空位都填上五个大天使

nwcantioch: 英雄获得巨箭车、医疗车和弹药车

nwcigotbetter: 英雄升1级

nwccastleanthrax: 英雄获得最大幸运

nwccoconuts: 英雄行动力无限

nwcmuchrejoicing: 英雄获得最大士气

nwcalreadygotone: 观看完全打开的藏宝图

nwcgeneraldirection: 打开地图

nwcshrubbery: 增加各项资源

nwctim: 英雄学会全部魔法,且魔法点变成999

注意游戏被使用密码后,玩家等级为cheater,得分为1,排在最后。

奇异世界——阿比逃亡记

Oddworld: Abe's Exoddus

跳关:在游戏主画面,按住“SHIFT”键后依次按下、右、左、右、左、右、左、上。

观看下一段游戏动画:在游戏主画面,按住“SHIFT”键后依次按下上、左、右、左、右、左、右、下。

警戒

Vigilance

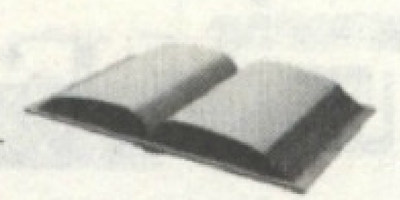
在游戏中,按下回车键后,输入以下字符串以获得相应的密技功能:

*cheat: 无限弹药的上帝模式

*state: 显示玩家的当前动作

*thunderdome: 显示生命数

*fps: 显示游戏画面帧数



*maxfps: 显示最大游戏画面帧数
*suicide: 自杀
*coords: 显示当前衣物
*other: 允许你控制敌人
*ghost: 可以穿墙行走
*freeze: 显示生命点数
*HoneyBunny: 显示信息
CD音轨控制
*cd_next: 下一音轨
*cd_prev: 前一音轨
*cd_stop: 停止CD音轨
*cd_play: 播放CD音轨

生化危机II
Resident Evil II

游戏中，在装备物品菜单里依次按下“上、上、下、下、左、右、左、右、X”键后，就能拥有打不完的子弹了。

战争高潮
WARGASM

过关密码:
第1关: CHEESE
第2关: TOAST
第3关: BUTTIES
第4关: KEBAB
第5关: GATEAUX

游戏中，在“WAR WEB”选地图进入战役模式后，选任一个“ARM STRUCTURE”，在地图上开始发展武力时，输入密码“40hourweeks”（不包括引号）后，再按回车键。接着退回至游戏主菜单，进入“OPTIONS”选项，选择“DETAIL”。就会发现密技功能已被启动。

南方公园
SOUTH PARK

暂停游戏后，进入游戏菜单画面，按画面的左下键后，再输入以下字符串以获得相应的密技功能:

EGOTRIP: 大头模式
BEEFCAKE: 无敌
SWEET: 得到所有武器及弹药无限
FRAMERATE: 显示游戏画面帧数
注: 以上密技只限使用于单人模式。

青涩宝贝

有约会的前一天，到达约定地点，就有80%的机率会遇见女主角。不过记得第二天去约会。

例如: 3月14日13时约定永仓爱美琉去仙台野草园，那么在13日去野草原时，就会巧遇爱美琉。

修改游戏目录SGW下的文件SGW.INI，将EVENT下的12个英文缩写，如HON、TAE、EMI全部设为1，存档后重新启动游戏，即可在游戏的事件测验中体验所有的事件。

挽回女孩子破碎的心的好方法: 当这个女孩子已不再接你电话时，你可以到她所居住的城市去，然后移动到市外，随便选一个你喜欢的景点，就会碰见那个女孩子。跟她说过话之后，破碎的心即会恢复成蓝色的心。

《成吉思汗IV》娶妻法

游戏中只有国王及特殊的人员才有妻子。在战争时，直接攻击该国（敌国）国王，如果战胜，把国王杀掉，这样就会有继承人（敌国）出现，而此时继承人就会拥有妻子，下一次打该国国王时（就是后来继承人）就可以拥有新的妾，成吉思汗最多可得到所有城池的总和加一个妻子（自己跑来的那一位），形成庞大后宫!

新乞丐王子

进入游戏后，输入CNE后，便可获得以下密技功能

1.可以在任何地方储存游戏记录
2.按“INS”键＋方向键: 可以加速快跑

晶合聊天室

本人也是个游戏+聊天迷。几个朋友聚在一起，泡壶清茶，海阔天空聊将上来，不仅能放松畅快一番，还可以增长见闻，开阔思路，增进友情，但可别耽误了正事哟！

河南　司文轩：

我不喜欢现在的RPG游戏，它们大多都倾向于暴力战争（当然也有个别除外）。我认为游戏应是娱乐性质的而不应给大脑再加负担。另外，对于游戏开发商来说，娱乐类（包括冒险类、桌面益智类、模拟类及部分历史故事一类带有趣味性和知识性的游戏）一般不会亏本（一面之词，仅代表我的看法）。当然，其它故事情节或观赏性好的游戏（如《仙剑奇侠传》等）也会令广大GAME爱好者（包括我）喜欢。

正因为如此，在本次选票中，我把《大富翁IV》排在首位（我玩的第一个游戏就是大富翁III，从此成了标准的大宇FANS），它的可玩性很高，对于上高中的我放松精神起了很大作用。

读者　源梦霜：

我对游戏的要求太高，很多被认为是OK的游戏到我这边就是KO了，或许这样显得很落伍，跟不上电脑时代的节奏，可是没有所谓的“老”也不会有所谓的“新”，世上很多事本来就是相对的。我的意思不是说“老”特别好，而是“老”只是相对“新”而言是“老”的。又比如上海有段时间流行TITANIC，那段时间“TITANIC”对于我们上海人来说是那样的“新奇”，可或许那时美国就有好些人在喊：“TITANIC过时了”。因为在美国TITANIC早在几个月前就已风云过了，这就是相对的。

云南　陈晗婷：

我忍不住要把《上帝也疯狂III》赞美一番——

WONDERFUL！！流畅的3D画面（不知是否为配了Voodoo女妖的缘故）、细腻的人物动作、特别有趣的兵种（比如传教士这种类似政治老师的角色）以及十分幽默的造型设计，真是让我爱不释手，甚至于我准备把1999的大年夜都无偿贡献给它，啊！上帝啊！请求你来浪费我的时间吧！

上帝啊，用你掌管天地的大手，把TOP 30掀翻，把李小贼、步深沉、孙小美、皮耶罗、还有二战的那几个憨兵统统踏到海里去——噢，差点忘了你是不需要用“踏”的，只需施展催眠术，就可以让他们全在10以外争个你死我活，而上帝您却稳坐榜首，高枕无忧……

果然是位勇敢的同志，居然有胆“把李小贼、步深沉、孙小美、皮耶罗、还有二战的那几个憨兵统统踏到海里去”，真是让人佩服。不过在GAME FAN中千万别说和我认识，被牵连上可不是闹着玩的。

湖南　周迎凤：

在FIFA99中，我选了拜仁慕尼黑队参加欧洲超级联赛。为了买球星，我不得不卖掉“板凳”队员。但这些队员都只有xxx或1xxxEA元，我要买人的却都是9xxx至19xxxEA元之间的。没办法，第一场、第二场派上所有将要卖出的队员，居然也打出大比分的胜利。我想：这几位身价应该暴涨吧。可到“球队管理”里一看，还是1xxxEA元，而我要的球星，都涨到了1xxxx至22xxxEA元之间了！

武汉　吕操：

《大众软件》在学校刚露出一角，就被同学抢去，随后是一群“野人”蜂拥而上……不敢想象那本《大众软件》已成什么样子，可怜它的新主人不是在津津有味地看书，而是被挤到了墙角。啊！这是什么？书上到处是条条杠杠，甚至还有批语？！

贵校同学如此抬爱，我们真是受宠若惊，只是每期杂志都是我们辛辛苦苦的成果，听来不免有些心痛哦。

北京　小四喜：

最近一段，聊天室成了打笔仗的地方！不是云就是风，不是仙就是剑，要么就神聊一气各种游戏！聊天室不是游戏聊天室！咱们可否说点别的？

最近ACDSee出了2.4版（可惜我还没有拿到），这个软件儿很优秀。但是，它不能放3D动画，不能批量转换图片的格式（小编：谁说的？），不能转换动画格式，因此不算完美。我想我们国人能否把这些“特色”（包括没想到的）融在一起，做个中文版的超级图片多媒体浏览工具。那样一定会“出世惊人”！也许我的想法太过简单，但的确代表了不少人的意见。面对那些不太完美的优秀软件，姑且先让我们这些人大胆想象吧！

聊天室本来就是个想说什么就说什么的地方，打打笔仗很正常嘛。只不过说游戏的的确占了99.9%，既然有了软件排行榜，大家不妨也多谈谈各种实用软件，或许以后每月下的聊天室就以应用软件为主，大家相互推荐、共同探讨不是很好的一件事吗？

晶合实验室　辰

榜主随笔

北京的春天便如同小孩的脸色一般，变化万千。忽而艳阳高照，忽而凄风冷雨，黄灿灿的迎春紧接着一树树的桃红柳绿，撩拨得Walker我心中野草疯长，直想跑出去在绿油油的草地上打几个滚儿。可一想到“老编”那阴沉沉的脸色，心里顿时凉了半截。算了，大伙儿看榜，看榜，有个好心情不容易，被xx破坏了可就太不合算了。

说到咱们的排行榜还得先罗嗦两句。有很多朋友寄来的选票上都写着“万事无忧”、“开天辟地”等等的名字，可是我们的榜叫做“热门软件排行榜”，主要是针对大家常用的实用软件而开设的。因此虽然这些多媒体产品深受大家喜爱，也不能列身其中，“名不正则言不顺”嘛，Walker我虽然心有不忍可也没有办法，也许以后“老编”灵机一动会再开个什么“多媒体TOP XX”，那时便可皆大欢喜了（正说到这儿却见“老编”从门外转了进来，面露喜色地冲着我说：“Walker，这招不错，你……”，“我，我什么？我跑！”）。另外请朋友们在选票上注明有无榜评，免得我们分拣信件的郑老师拆来拆去全是空信封，不过写了榜评的同志们得奖的可能性是会大大上升的，可要想清楚哦。

“GAME龙虎榜”和“热门软件排行榜”这两兄弟的性格可是大不相同，“热门软件排行榜”每期都会有巨大变化，看来我早先的担心是多余的喽。是啊，相对于游戏来讲优秀的应用软件实在是不少，而且它们之间的功能差别又很细微，确实让人难以取舍。不过唯一的例外便是WinZip，这家伙已在榜上连庄5个月了，不知哪路英雄能把它打下擂台，以免这厮功高盖主，篡了我榜主之位。

Walker 榜评

今天（4月26日）早上一上班，便听说编辑部的两台机器已毁于CIH之手。CIH，我努力地在头脑中搜寻它的痕迹，原来它还没有死！怪不得本期榜上一下子窜上来KV300、瑞星、Kill98这3员杀毒猛将，而上期榜上有名的McAfee Virusscan则不见踪影，看来关键时刻大家还是更信赖国产的杀毒软件，希望我们的厂商戒骄戒躁，能够百尺竿头更进一步。其中的KV300更是来势迅猛，从上期的第10名跃升至本期的第4名，真可谓“沧海横流方显英雄本色”。

本期排行榜的一大特点是国产软件大获全胜，在全部20款软件中占据了8个席位，且名次明显提高，超级解霸、东方快车、KV300分别排在第2到第4位，而把大名鼎鼎的ACDSee和Winamp挤到了身后，这应该给我们的软件厂商提供了足够的信心。不过从类型上看国产软件还偏于语言转换、杀毒等外围产品，技术层次也不是很高，可以说大家都挤在一根独木桥上，很容易被各个击破，因此还需加倍努力。

在IE稳居前10名的同时，Netscape Communicator已经慢慢地滑向了排行榜的边缘，从此微软的对手又少了一个，但目光盯着全世界软件市场的盖茨并没有松劲。不管你讨厌还是喜欢，微软总是坚定地按着自己的步伐前进，把眼前的所有障碍都毫不留情地碾碎。有时候我真觉得微软怎么会是一个美国公司呢，它的风格似乎更像是德国和日本，也许把这三者的优点都结合于一身才是它成功的秘密吧？

从本期开始本榜与北京实达铭泰计算机应用技术开发有限公司独家合作评选幸运读者，凡是投票的读者都将有机会获得该公司出品的软件。榜上看看，“东方快车”可是大名鼎鼎，怎么样？不要错过这个好机会哦。

对了，我们的网站和邮件系统已调试完毕，网址为http://www.popsoft.com.cn，榜主大人的信箱地址为walker@popsoft.com.cn，欢迎大家线上投票或来信交流。

晶合实验室　Walker

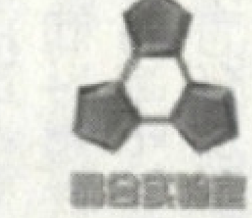


本期幸运读者

江西	王晓宇	黑龙江	孙怡
河北	李鹏	广东	陈斌
陕西	孙勃	北京	程玲玲
四川	尹显金	四川	林珍
安徽	陈小秀	浙江	黄磊

以上读者将获得由 **北京实达铭泰公司** 提供的游戏工具 **“东方不败”** 一套

热门软件排行榜





名称	版本号	评价	名次	制作公司	发行方式	适用平台	类型	票数	名次升降
WinZip	V7.0	5	1	Nico Mak Computing Inc..	共享	Win95/98/NT	压缩	121	○
超级解霸	V5.5	4	2	北京豪杰公司	商业	Win95/98/NT	多媒体	114	↑
东方快车	2000	4	3	北京实达铭泰公司	商业	Win95/98/NT	翻译	103	↑
KV300	Z	4	4	北京江民公司	商业	DOS/Win95/98	杀毒	83	↑
ACDSee	V2.4	5	5	ACD Systems Ltd.	共享	Win95/98/NT	图形	74	↓
Winamp	V2.10	5	6	Nullsoft Inc.	共享	Win95/98/NT	音乐	72	↓
FPE	2000	5	7	第三波	商业	Win95/98	修改	53	↑
金山词霸	III	4	8	金山公司	商业	Win95/98/NT	翻译	37	↑
Internet Explorer	V5.0	5	9	Microsoft	自由	Win95/98	网络	34	↓
Office	97	5	10	Microsoft	商业	Win95/98/NT	办公	31	↑
WPS	2000	4	11	金山公司	商业	Win95/98/NT	办公	28	↑
Photoshop	V5.02	5	12	Adobe Systems Incorporated	商业	Win95/98/NT	图形	26	↑
Magicwin98	V1.21	4	13	ITWIN TECHNOLOGY SDN BHD	共享	Win95/98	内码	23	↓
The Bat!	V1.32	5	14	RIT Research Labs	共享	Win95/98/NT	网络	17	↑
瑞星	9.0(9)	4	15	北京瑞星电脑公司	商业	Win95/98	杀毒	12	首次上榜
Kill98	V4.20	4	16	北京冠群金辰公司	商业	Win95/98	杀毒	11	首次上榜
Nistar Communicator	V2.0	5	17	NJSTAR Software	共享	Win95/98/NT	内码	8	↓
Netscape Communicator	V4.5	5	18	Netscape	自由	Win95/98/NT	网络	7	↓
NetVampire	V3.2	4	18	Alex Shovkoplyas	自由	Win95/98/NT	网络	7	↑
NetAnts	V1.0beta2.51	4	20	Hong Lewis	自由	Win95/98/NT	网络	6	首次上榜

大众软件服务快车

本期广告索引



晶合软件销售连锁组织

晶合软件销售连锁组织(大众软件服务部)

诚邀各地正版软件经销商加盟

加盟晶合（大众）软件销售连锁组织后，您将享受到《大众软件》期刊的广告支持，每期您的公司名称都将刊登在《大众软件》服务部的广告版面上，当晶合（大众）软件销售连锁组织取得某一国外产品的国内代理权，或是包发国内某一产品时，大量广告支持在各种媒体刊出，突出连锁公司形象。

加盟晶合（大众）软件销售连锁组织后，您将不再是受地域限制的孤立的个体，作为组织成员，您将随时得到总部以E—mail、传真等形势发送的信息包括“新品”、“调换货”、“预计上市的产品宣传计划”等，这将对销售大有裨益。作为连锁销售组织，总部备有齐全的库存品种，从系统软件到各种小光盘，目前近400万的库存完全能满足各地分部的订量及发货时间。

晶合（大众）软件销售连锁组织广告支持突出，信息提供快，品种全，发货及时，是您加盟晶合（大众）软件销售连锁组织的信心。

E-mail: jhls1@popsoft.com.cn
联系电话：010-62522939、82621604/05
联系人：王卫民、冯立群、崔静



晶合软件销售连锁组织（大众软件读者服务部），以服务架起了厂家和消费者之间的桥梁。99年伊始，晶合软件销售连锁组织将会以更好的形象出现在消费者面前。为使连锁组织更贴近广大读者，特向读者征集本组织的吉详物。要求：所设计之吉详物，形象新颖、健康、积极向上，能体现我组织为广大读者服务的良好形象。

参加办法：请将您的稿件送到当地的晶合软件销售连锁专卖店（大众软件服务部），由当地分部进行初审后再将稿件送至总部进行复审，择优刊登在大众软件杂志晶合连锁组织专页上。如果我们准备选用您的设计做为我组织的吉详物，那么您还将得到丰厚的奖品。若您所在地方没有晶合软件专卖店也可将稿件寄到：北京和平门邮局3056信箱（100051）晶合软件销售连锁组织收。

注：晶合软件销售连锁组织全国各专卖店联系电话及联系人详见下表。

● **晶合北京总店** 电话:65266244 转 61	● **晶合海口宏胜** 电话:6717056 张少菊	● **晶合锦州北方** 电话:3131788 王芳	● **晶合石家庄自然** 电话:5086096 万雷	● **晶合武汉精恒** 电话:87654137 林谦	● **晶合萍乡未来电脑** 电话:6811951 刘刚
● **晶合北京一分店** 电话:62630299	● **晶合兰州龙安** 电话:8811591 郭蔚	● **晶合太原和生** 电话:7234490 师文侠	● **晶合新疆华顺** 电话:2849854 韩浩	● **晶合宁波今日** 电话:7248229 杨兴科	● **晶合大连维尔** 电话:2817847 隋凯
● **晶合北京长椿街分店** 电话:66018119	● **晶合苏州沧浪** 电话:7246529 成坚一	● **晶合长沙科海** 电话:2235356 尹浙	● **晶合柳州分部** 电话:2835821 郑震	● **晶合安阳天天电脑** 电话:5935740 马永翔	● **晶合开封大众电脑** 电话:5958268 徐斌
● **晶合北京万寿路分店** 电话:68159093	● **晶合上海钜隆** 电话:62104588 卢永伟	● **晶合遵义天地** 电话:8633815 陈亚君	● **晶合保定丽景** 电话:3035112 常丽景	● **晶合周口海天** 电话:8265701 任蕾	● **晶合天津展望** 电话 27830166 王景
● **晶合北京和平里分店** 电话:84210214	● **晶合杭州南北** 电话:8073048 刘得庞	● **晶合贵阳兄弟** 电话:5894210 林光	● **晶合南京新高** 电话:3371783 侯燕	● **晶合齐齐哈尔光大** 电话:2404644 马殿光	● **晶合厦门南瓜** 电话 2096439 张峥峻
● **晶合北京大兴分店** 电话:69202500	● **晶合昆明棒子** 电话:5176880 王全文	● **晶合郑州杜征** 电话:3852314 杜征	● **晶合哈尔滨金北方** 电话:6259031 高大海	● **晶合大同中利雅** 电话:2044320 李军	● **晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部）** 电话:2210179 王作斌
● **晶合北京垂杨柳分店** 电话:67786334	● **晶合西安恒信** 电话:2246679 崔志刚	● **晶合石家庄浪潮** 电话:8613050 魏长明	● **晶合长春安航** 电话:5656612 孙喆	● **晶合南宁奥讯** 电话:2621521 孙兰芳	● **晶合曲靖网虫俱乐部** 电话：3137821 吕松

要上网，到晶合

从5月份起，晶合（大众）北京软件专卖店开始办理上网开户、续费手续。网络服务商：中国经济信息网，开户费：100元；**在晶合上网可享受优惠价，开户费：40元**。价格：*每小时4元*，当日开通。含一个E-mail帐号。*每日23:00至次日8:00半价优惠，每小时2元*。出口带宽：4兆，连接速度：33.6支持实时Net2Phone电话，服务电话：68558322。已开户的用户可到晶合（大众）北京软件专卖店交费。

办理上网开户，续费手续的专卖店为：晶合北京总店（65266244转61）；晶合北京长椿街分店（66018119）；晶合北京和平里分店（84210214）；晶合北京大兴分店（69202500）；晶合北京垂杨柳分店（67786334）。

新建分部

济南鸿恩科技

电话：6980984

联系人：吕延兵

花絮：4月26日CIH病毒1.2版如期而至，袭击了没有设防的电脑。晶合软件销售连锁组织总部的电脑因预先装有行天98防病毒软件、因而幸免遇难。在此提醒广大读者一定要防患于未然，避免遭受不必要的损失。

内部档案 请勿传阅

姓　　名： 超级保镖

装　　备： 光盘软件

出 生 地： 北京班尼菲特投资顾问有限责任公司

保护对象：

(1)电脑初学者（在学习应用电脑过程中误改，误删导致系统致命错误或死机，十秒种迅速恢复；电脑坏了不求人。）

(2)软件发烧友，网虫、游戏玩家（在安装各类软件过程中，软件之间冲突，造成死机、系统崩溃，十秒种轻松搞定，不再重装Win95/98及其它常用软件；重要文件永不丢失。）

(3)硬件销售商（减少售后服务，为PC机上保险）。

保镖职责： 随便删、随便改、随便用，保证电脑不会坏。

保镖宣言： 让您的电脑更出色的工作。

请镖热线： （010）62638345　62628888—61210

镖局地址： 北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼1210室

邮　　编： 100086

总 经 销： 赛乐氏、连邦各地软件连锁店

特约直销商： 万众合力 电话：010-62510224

生化危机2

两张光盘仅售138元的超值收藏极品

* 免费赠送一套9张为玩家专门设计制作的收藏卡片
* 特别加入大量原稿设定集和CG画面，极具收藏价值
* 为3D加速卡和非3D加速卡分别进行优化，支持i740、Voodoo等各种主流图像卡
* 男女主人公引导的两条差异明显的剧情走向，相互影响彼此的命运
* 爱恨交织的故事情节、错综复杂的人物关系、跌宕起伏的剧情变化
* 环环相扣、层层铺设的谜题设计，绝无冷场

好评热卖中

家园

首个真正实现三维环境的太空即时战略巨作

* 精心设计的3D引擎，独一无二的全三维即时战略尝试
* 丰富的剧情铺设讲述两大种族间史诗般的太空战争
* 别具匠心的多视角切换系统，让你可以瞬间深入太空任何地方
* 6大级别30余种太空战船，让玩家充分拥有自由宽松的战略空间
* 独特的飞行轨迹，震撼的光影效果，深邃的星云背景表现出完美的太空视觉效果
* 歌剧般的乐曲配合，逼真出色的音效表现
* 最多8人参战的多人游戏模式，包含“我恨采矿”、“赏金猎人”等多样新鲜的作战方式

7月上市热切期待中

横扫千军之王国风云

全世界玩家期待已久的中古世纪幻想即时战略精品



* 四个独特且具有完全不同的建筑层级的参战种族
* 16位色彩带来不可思议细节化的作战单位、地形、建筑
* 能够产生更好的性能和特效的硬件支持
* 更丰富，更有深度的故事和角色发展
* 独特的“英雄”单位将神奇地出现在战场上
* 来自至上神灵的降临
* 经验值以及作战单位升级后明显外表变化
* 更新潮的，详细而又魄力十足的界面
* 激烈的围城攻坚战
* 可在互联网上与世界各地好手一决雌雄
* 多人游戏的任务和可变的胜利条件

7月上市热切期待中

Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223.232
传真：(021)58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

连邦软件排行榜

'98年度国产PC十佳软件产品

连邦排行榜十佳大菜

常胜十锦

"综艺股份杯"连邦软件排行榜'98十佳国产PC软件



北京华正软件工程研究所



北京实达铭泰软件公司



电脑报社



成都乔克电脑公司



金山软件公司



北京金洪恩电脑有限公司



北京江民新技术有限责任公司



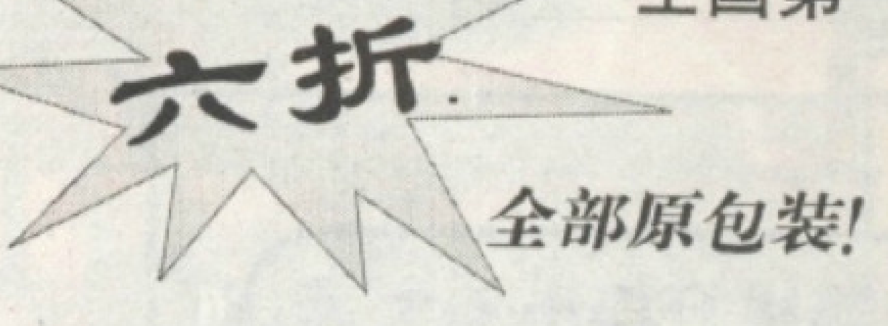
北京双语教育电子有限公司



北京翰林汇科技开发公司



北京方正新天地软件科技有限公司



全国第一家大型软件俱乐部　三千种产品全部六～八折优惠直销

全部原包装!

加盟万众软件俱乐部

万众分销 · 必属精品

入会办法:

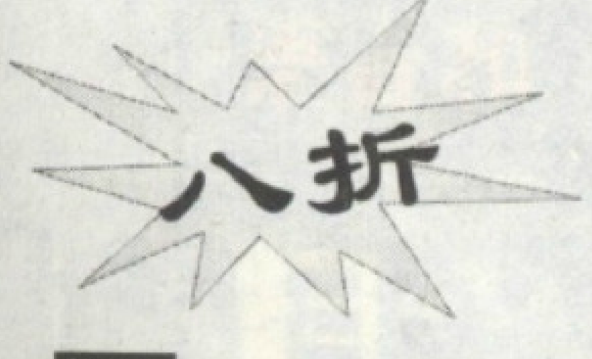
1、每人只需交20元即成为万众软件俱乐部永久会员。
2、**会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。**
3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。
4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。
5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。
6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅游。
7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法:

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理;（新会员需注明"新会员"字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询; 3、会员若在俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件; 4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换; 5、平件每套收5元运费，若要求特快专递，每套加收30元运费; 6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费; 7、若在邮购过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品:

	定价／优惠价(元)
★KV300+	260/156
★开天辟地Ⅱ(4CD)	125/75
★龙文听霸Ⅱ(4CD)	128/77
★东方快车2000(黄金版)	260/156
★超级保镖	118/71
★Internet宝典2000	97/58
★瑞星9.0	230/138
★金山词霸Ⅲ(通译科技版)	120/72
★轻轻松松背单词	78/47
★中华经典98－企鹅套装4(10CD)	396/240
★《读者》200期多媒体典藏(3CD)	88/53
★KILL 98认证版	380/228



凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。
欢迎来信、来电索要其它产品目录清单!

教学类:

	定价／优惠价(元)
托福精华(2CD)	120/96
词汇的奥秘Ⅱ(2CD)	117/93
环游日本学日语	68/54
写作之星(增强版)	98/78
电脑学校2000(4CD)	129/103
万事无忧	125/100
畅通无阻	125/100
WPS2000全面速成(含书)	50/40
金山词霸Ⅲ(标准版)	48/38
金山词霸Ⅲ(企业经贸版)	160/128
翰林汇套装(初一)(6CD)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)	478/382
即学即会Office97	98/78
即学即会Word97	98/78
即学即会Excel97	98/78
即学即会Access	98/78
即学即会PowerPoint	98/78
即学即会FrontPage98	98/78
即学即会Outlook98	98/78
即学即会Windows98	98/78
即学即会Internet	98/78
计算机等级考试一级DOS(含书)	42/33
计算机等级考试一级Windows(含书)	42/33
计算机等级考试一级B(含书)	42/33
计算机等级考试二级C语言(含书)	42/33
计算机等级考试二级Q Basic((含书)	42/33
计算机等级考试二级Foxbase(含书)	42/33
用多媒体学棋牌(4CD)	128/102
C语言学习合集(4CD)	78/62
常用编程语言学习合集(4CD)	78/62
常用数据库语言学习合集(5CD)	88/70
程序员大本营	78/62

工具类:

	定价／优惠价(元)
金山游侠Ⅱ	78/62
Internet Explorer5.0(简体中文版)	18/15
东方不败(游戏修改、译化工具)	80/64
Office2000中文测试版	200/160
游戏修改大师	98/78
东方快车2000(标准版)	48/38
东方快车2000(增强版)	160/128
电脑急救专家	125/100
法律之星98	150/120
华正CAXA电子图板98	650/520
WPS2000	980/780
CCED6.0	660/528
慧笔－302袖珍版	800/640
汉王听写二合一	1580/1264
Windows 98中文标准版	1998/1600

电子图书类:

	定价／优惠价(元)
电脑报游戏世界99年(第一期)	28/22
《读者》98合订本光盘(2CD)	38/30
新浪潮(游戏猎手)	25/20
个人电脑续集(2CD)	48/38
新美世界第三期(2CD)	35/28

游戏类:

	定价／优惠价(元)
决战朝鲜(1950-1953)	78/62
魔法师传奇	50/40
三角洲特种部队	149/120
星际神鹰	168/135
英雄无敌Ⅲ	148/118
半条命	148/118
疯狂大脚车Ⅱ	149/119
车王争霸Ⅱ	149/119
风色幻想	69/55
三国群英传Ⅱ	69/55
麻将大师Ⅱ	99/79
模拟城市3000(中文版)	149/119
星际争霸Ⅱ－母巢之战	148/118
装甲雄师Ⅱ	148/118
古文明霸王传	98/78
大富翁Ⅳ(2CD)	128/102
盟军敢死队(中文版)	148/118
沙丘2000	148/118
古墓丽影Ⅲ	148/118
风云	69/55
F-16多用途战斗机	169/136

其它:

	定价／优惠价(元)
牛津剑桥发明百科	97/78
牛津剑桥科学百科	127/102
大众摄影1958-1998（四十年珍藏版）	60/48
中国邮票大全	80/64
世界军事百科(2CD)	60/48
企鹅套装六－Internet世纪经典	199.9/160
电脑爱好者99年(第一期)	35/28

北京万众合力科技有限责任公司　《万众软件俱乐部》
咨询电话: 010-62510109、62510224(24小时)　联系人: 罗雪松
汇款地址: 北京双榆树101号信箱　邮编: 100086
监督电话: 010-62510135（公司总部）、010-63150000(消费者协会)
总部地址: 北京海淀区海淀路171号大华写字楼B335(320[illegible]路公共汽车人民大学站下车向北200米路西）

屠刀之下　谁能生存！

4月26日，CIH发作，
死机、硬盘数据毁损……
受害者不计其数！
人人都有杀毒软件，
杀毒软件都能杀CIH，
但还是不能幸免于难，为什么？
因为忘记了4月26日！
还是别的？
如果你不能保证记得天天杀毒，
不如索性筑一面时时杀毒的病毒防火墙。

CIH

VRV 病毒防火墙 用户

安然无恙

只有二人例外
因为“一年多没升级了...”

北京北信源自动化技术有限公司
电话：010-62316728,62330931
网址：http://www.vrv.com.cn

1999大劫难，4月26日

洪恩软件 Human

真心服务千万家

即将上市

你**想**一个月记住3000单词吗？

开天辟地背单词

Word Wizard

——中国人背单词的世纪极品

单词学习软件的精华不在于表面的华丽，不在于功能的复杂，而在于符合心理认知和记忆规律的人性化流程设计和简便的操作，本软件的最大价值即在于此，希望我们的精心设计能为您的生活带来精彩。

一、内容丰富、博大精深：根据用户对英语单词的不同需求，将全部词汇进行了分类，包括：从小学→初中→高中（含北京、上海）各版本、大学四、六级英语、大学英语精读、TOEFL、GRE、GMAT、研究生英语考试大纲、英语自学考试大纲、职称英语等级考试、许国璋英语、新编许国璋英语、计算机英语、商务英语、外贸英语、医学英语专业等十余万词汇，还包括词频分级、用途分类、常用口语分类等特殊词库，同时系统的开放性、可任意扩充性、可共享性使您能随心所欲添加词汇、保存词汇及传递词汇。

二、全新思路、浑然一体：1、根据德国实验心理学家艾宾浩斯遗忘曲线总结出的学习和复习规律，彻底避免了死记硬背单词造成的时间浪费和大脑疲劳。2、智能化流程，简单化操作，自由学习、计划学习、无敌速记等多种记忆方法相结合。3、单词学习、强迫浏览、词义回想、词义测试、强迫记忆、发音练习、单词实战、轻松学习、例句填空等多种形式相结合、4、强化训练，满足不同人对单词看懂词义、听懂词义、脱口而出和掌握拼写四种能力的需要，为英语爱好者、学生以及出国人员提供多种训练流程。

三、解释详尽、触类旁通：除常规解释之外，还提供了大量的双语解释、例句、短语、单词特殊用法、词根词缀、近义词、反义词、趣味图片，同时还有独创的批注功能。

四、方便管理、拓展内涵：设定多用户管理模式，方便一家人对不同词汇量的要求，不同用户设定不同的学习计划，并作详细记录，超级用户可查看其它用户的学习情况，方便家长对子女学习进度和质量的管理。

五、妙趣横生、词汇大战：三种不同风格的传统游戏“吊小猪”、“拼图”和“打擂游戏”令您心情愉快，流连忘返，同时对您当天的学习效果作一检验。您可以选择人机对战或双人对战，轻松幽默的画面让您忘却学习后的疲劳。

六、纯正发音、语音对比：美籍外教配音、男/女声任您选择，您可以进行录音，与标准波形对比，计算机会给您评判，使您开口就说。

七、功能强大、打印快捷：强大的笔记本管理功能，使您几乎可现所有的词汇管理需求，独特的单词筛选功能令您可将词库任意组合，而打印制卡功能又能让您将目标词库打印出来直接形成单词卡片，随身携带。

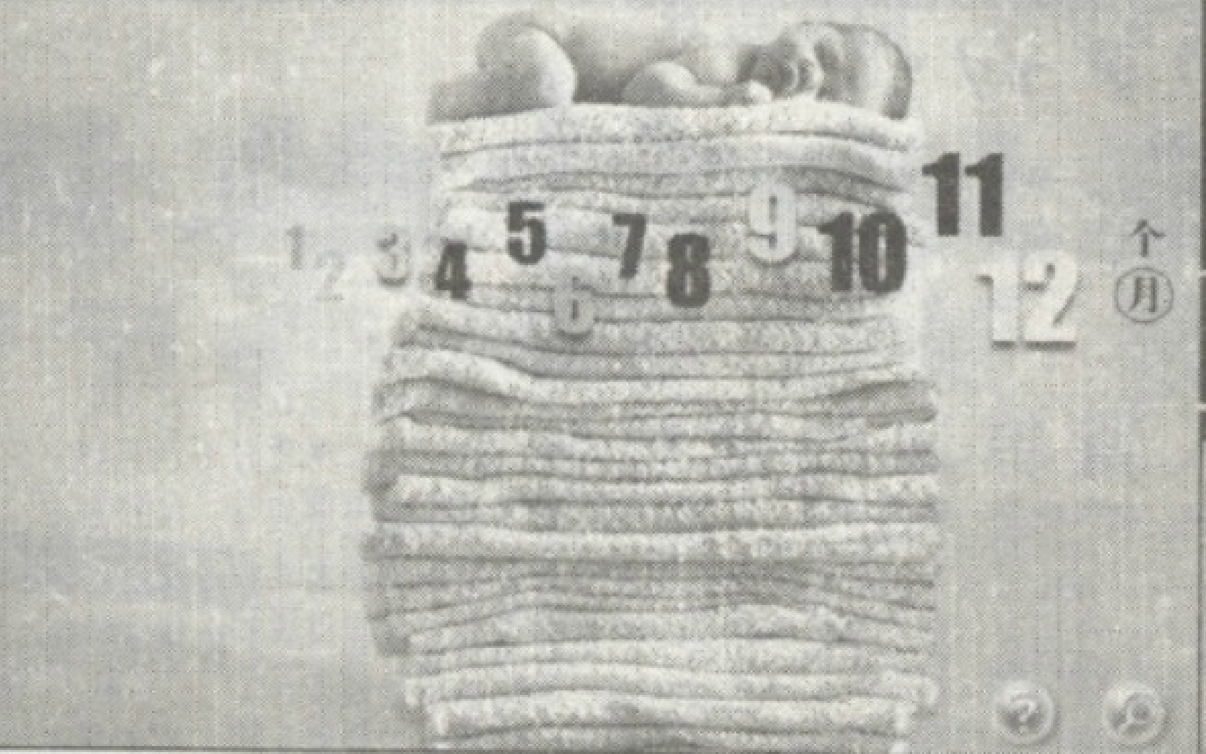
八、洪恩品质、信心与希望：无懈可击的质量，《开天辟地背单词》演绎程度之深是当今中国英语单词学习软件的极品，洪恩软件再次以精湛的技术、完美的教育心理学研究令您受益无穷。品质魅力、当然之选。



赠无敌速记单词手册

建议零售价 68元/套

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版 用户服务中心:010-62634070/69 OEM销售热线:82610168 365投诉电话:62528110 广州服务部:020-87508954/1389776340 深圳服务部:0755-3591115 1392983390 上海服务部:021-64339545/1371744727 邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱金洪恩公司　邮政编码:100084　主页:WWW.goldhuman.com Email:human@goldhuman.com


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
个月


牛津剑桥多媒体　经典生活系列
Oxford Cambridge Multimedia
0-3岁育儿方案
(0-1岁篇)



大众软件1999年第一季度合订本

1999年《大众软件》改为半月刊，为避免半年一册合订本会厚达1100多页，故此本年合订本也相应调整为每一季度一本。1999年第一季度合订本依照以往惯例，包括了《大众软件》1999年1至6期的所有内容，其附录还包括了《大众软件CD》手册1999年1至3期全部文章、《毁天灭地》的攻略和《恋爱物语》系列的介绍。全书568页，依据《大众软件》栏目的变更，全部文章根据其类型特点重新排序，使读者检索信息更加方便快捷。

预定于1999年5月中旬上市　零售价：25元　国内邮购请加邮费：5.5元

大众软件1999年第一季度合订本配套光盘



《大众软件1999 年第一季度合订本配套光盘》为两张光盘，包括了《大众软件》1999年1至6期的所有文章的电子版，为方便读者阅读，采用了流行的HTML格式。在配套光盘中。我们特别增加了《恋爱物语》系列游戏的专题介绍，并赠送了《恋爱物语》和《恋爱物语——魔法学院》两个游戏的中文完全版和一本全彩游戏手册和一本攻略本。日本富士通公司的恋爱养成游戏《恋爱物语》(Eberouge)于1997年推出后发行了电脑和游戏机版本等多种版本，是跨媒体的大作，以精细的画面、动听的配音和动听的背景音乐著称。

预定于1999年5月下旬上市　零售价：38元　国内邮购请加邮费：10元

大众软件销售连锁组织及全国各地书报零售点均有销售

发行部电话：86-010-67150982(4、5)-202　零售部电话：86-010-65266244 邮购中心电话：86-010-67024050　邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　邮政编码：100051　读者服务部总部：北京崇文门西大街6号楼



- 《龙文听霸 II》继承了以往的成功经验，从几万名用户的反馈意见中汲取营养，创更佳表现，领先英语听力教学软件。
- 4CD＋配套教材，无与伦比的100多小时录音量，结合视频影像，营造新鲜学习感受。
- 国际权威语言教育机构提供原版录音，英美人士发音，全部CD音质，发音清晰纯正，流畅自然
- 崭新的转录功能，把您喜欢的内容转录到普通磁带上"随身听"；轻松打印四、六级，TOEFL试卷。

精品赏析：全部英美原版录音，视角新颖独特，政治，经济，文化，影视，体育，科技，人文，透视英美社会方方面面。
名歌金曲：一百首经典欧美名曲，一百篇充满诗情的画卷。
视听园地：数十段精彩绝伦的电视节目，跨越时空界限，感受人间百态。包括：《精品广告》、《电影精萃》、《审案实录》、《时尚综艺》、《脱口秀》。
新闻聚焦：汇集VOA，CNN CBS新闻节目；慢速新闻，快速新闻各七百余篇，世界风云变幻尽在其中。
电影精选：10部欧美大片片段精选，大牌名星精彩演绎，深入社会生活，领略语言魅力。
应试宝典：真题剖析，实战模拟。四六级仿真题各30套，TOEFL和新型试题25套，全部98年最新试题。

4CD＋配套教材，零售价128元(邮购免邮费)
原《听霸》用户及龙文俱乐部会员可从龙文公司以80元优惠价邮购
北京龙文科贸有限公司(原足实公司)
地址：北京市西直门北大街甲43号金运大厦B座1108室(100044)
电话：(010)62294040 62294039 62294038
传真：(010)62294037
http://www.longways.com

北京连邦 62529296　新乐氏 62241357　万众合力 62510131　正普 62523905　甲仁 62543505　晶合顺达 62522939　乐比尔 62527962　台晖苑 82613830　兴四方 62637228
柯人 62616742　大和 62525784　鸿远 62560328　中青旅创先 62533604　希望 62559251　上海农工商 63226198　中科图书 63291027　连邦 62412903　邮停 62153430
天津 DS 27216215　大天成 27414437　连邦 27383000　成都 连邦 5215129　新一代 5213463　重庆电脑报 63876722　广州南软 87582989　金谋 87569092　天高 83795037
黑马 87509975　深圳 书城 2073035　方中 8609601　连邦 3229263　福州连邦 7817744　杭州南北 8079924　美迪 8271301　中证 8859968　连邦 8846569
新高 3371783　温哥华 3220261　武汉凡高 87884793　大同 7874577　连邦 7874204　昆明黑马 5194795　连邦 4167945
梓子 5176880　郑州连邦 5971660　合肥商技 5528431　哈尔滨希望 2544598　三思 2512066　华富 2549730　瑞科 2510446
计算机总公司 3626006　济南三联 6086021　晋星 8958156　汇恩 6980984　西安精锐 7899833　乌市华树 2849854　软航 2834882
特约直销商万众软件俱乐部 北京双榆树101信箱(100086)罗雪松

用东方不败，玩中文版《英雄无敌 III》啦！



游戏修改
谁与争锋

1、自动跟踪参数变化：不用反复查询
2、自动生成参数包：一次修改一劳永逸，亲朋共享。
3、直接修改：能自动读出游戏参数表格，修改参数。
4、兼容性强：在DirectX等游戏状态下均可直接弹出界面，无须切换，运行稳定。
5、智能过滤：系统任务清晰明了
6、模糊查询：没有具体数据的游戏照改不误

游戏汉化
舍我其谁

1、独家实现汉化包外挂，使游戏流畅汉化。
2、用户可以自行修改翻译结果。
4、提供经典游戏汉化包。
5、用户可以随意选择中英文模式。
6、定期向用户免费发布新游戏汉化包。

攻略/秘籍
精彩纷呈

1、实时攻略，呼之即来，免攻略查询苦。
2、提供"轻松过关"，让您充分享受跳跃闯关、一冲到底的乐趣。
3、四百种游戏秘籍、全攻略，全面周到。
4、向用户免费发布新游戏攻略/秘籍包。
5、提供各游戏厂家以及游戏攻关秘籍的网址，让您永远领导游戏新潮流。

联机词典
随时排除英文障碍，轻松娱乐

实时抓图
随时捕捉精彩瞬间

零售价：80元

另请关注 版 版

北京实达铭泰 信址：北京海淀区中关村南三街8号铭泰科技 邮编：100080
TEL：010-62559564 62529569 62559564 网址：www.sunv.com

小学奥林匹克——辅导孩子开发儿童智力的明智选择

趣味数学II——六·一全面上市



❀全部发声讲解动画演示
❀题目难度以达竞赛水平
❀适合1至6年级学生使用
❀古今中外经典趣味数学

第一集：（适用1-3年级）68元/套 （2CD）
1.想想、画画、算算 2.观察与规律
3.美丽的对称 4.奇与偶
5.有趣的一笔画 6.有趣的多面体
7.数线段 8.队列问题
9.巧解数字谜 10.故事乐园
另附赠师大励耘多媒体小学数学第一集

第二集：（适用4年级）68元/套 （2CD）
1.破解数字谜 2.分割与拼补
3.活用一笔画 4.高斯的故事
5.格点与面积 6.包含与排除(一)
7.逆推与图示 8.图形的计数
9.顺序与搭配 10.故事乐园
另附赠师大励耘多媒体小学数学第二集

第三集：（适用5年级） 78元/套 （2CD）
1.神奇的旋转体 2.算符谜
3.多种多样的进位制 4.包含与排除(二)
5.二分图 6.哈密尔顿图
7.最佳路线 8.整除(一)
9.不定方程 10.故事乐园
另附赠师大励耘多媒体小学数学 第三集

第四集：（适用6年级）78元/套 （2CD）
1.观察与猜想 2.有趣的数阵图
3.特殊数列求和 4.数的整除
5.应用题(一) 6.应用题(二)
7.完美的圆 8.抽屉原则
9.最大与最小 10.故事乐园
另附赠师大励耘多媒体小学数学总复习

树人热卖产品目录
- 三维动画设计金典5CD 99元
- 平面美术设计金典5CD 99元
- 初中英语听力大全5CD 99元
- 词语奥秘(初中版) 48元
- 英语单词有声书库 28元
- 家庭律师 标准版 2CD 78元
- 家庭律师 豪华版 5CD 128元

树人小学套装 6张CD 全套198元
- 新版小学第一集 新版小学第二集
- 怎样写好作文 新英语先修广场
- 小学数学总复习 励耘小学数学

树人初中套装 6张CD 全套198元
- 新版初一篇 英语单词篇
- 新版初二篇 英语听力篇
- 初中作文篇 初三中考篇

树人高中套装 6张CD 全套198元
- 新版高一篇 高考文科篇
- 新版高二篇 高考理科篇
- 高中作文篇 英语单词篇

百年树人软件行销联盟总经销 全国各地软件经销店有售

销售部地址：北京市海淀区黄庄大泥湾2号 电话：(010)82616723、62616742、62624713 传真：(010)62616743
技术咨询：(010)82610933 联系人：马欣、马轶 总部地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园7-608 邮编：100086
电话：62635790 欲了解详情请网上查询 http://www.srsoft.com.cn E-MALL:srbox@srsoft.com.con

里仁软件行销联盟

诚征加盟店及批销中心

里仁软件行销联盟致力于正版软件的行销策划及渠道建设，在全国已有300多家分销商、批销中心、加盟店。现向全国继续诚征合作伙伴。我们有强大的广告支持．优秀的产品．极具竞争力的分销价和我们诚实守信的经商原则。欢迎电话垂询!

里仁软件产品列表

碟中碟系列套装（INTERNET碟中碟、ENGLISH碟中碟、GAME碟中碟、TOOLS碟中碟、XTEAM LINUX中文版、疯狂英语、文书先生-商务文书大全、剑桥少儿英语、新空中英语教室）

国内首套 LINUX 中文版隆重登场

XTEAM LINUX 中文版

本产品1CD配200余页翔实说明手册

零售定价98元，首批特惠价仅限3000套。

LINUX 是什么?

Linux是一套以UNIX系统为基础发展而成的操作系统，最早是由芬兰大学生Linus Torvalds首先于1991年开始开发，后经遍布全球的各国程序员在Internet上的共同开发，加上计算机公司的支持，得以使Linux的影响和应用日益广泛。8年后的今天，Linux在很多方面已经赶上甚至超过了商业性的UNIX操作系统所有的特征。

用LINUX能做些什么?

1文书处理：在Linux中的文字处理程序功能绝对不弱，对了现在也已经支持中文了 2视窗系统：在Linux中有著名的X-Window，而且现在也已经有类似Win95界面的中文GUI 3网络功能：从近处看，可以作局域网的文件服务器、打印服务器；从远处看，可以作为远程登录服务器、FTP服务器、WWW万维网服务器、邮件服务器、路由器、网关、域名服务器，可以架设BBS站。4多媒体支持：在Linux中也有着不凡的多媒体支持，所有如MP3，VCD等都可以在Linux中享用，《泰坦尼克号》的电影特技用的超级计算机（550个CPU）也基于Linux的。5其它系统：现在已经开发出了不凡的DOS、Windows95的模拟器，而且由于Linux可以支持DOS的分区所以在DOS及Windows95上的程序可以在Linux下照跑不误。



里仁软件行销联盟 京里仁计算机公司 总承销

地址：北京海淀区苏州街29号八一中学内 邮编：100080
电话：010-62615307、62643952、62559731、62559725、62543487、62543505
E-MAIL: LESSON@PUBLIC.EAST.CN.NET　HTTP://WWW.LESSON.COM.CN

欢迎邮购

4月26日 CIH病毒毁灭性破坏后的反思

您购买反病毒软件了吗?　Yes!
您经常查杀病毒吗?　Yes!
您遭到CIH病毒攻击了吗?　Yes!
……
为什么? ? ?

反病毒专家忠告用户：只有安装具有实时反病毒、实时查杀压缩文件病毒功能，并获得国际权威机构认证的反病毒软件，才能真正保护您的计算机免遭病毒侵害。

KILL® 98系列反病毒软件

安装KILL98 4.12版本以上的用户，无一遭到CIH病毒的破坏!

- 实时反病毒技术——即病毒防火墙技术，一次安装，即时刻监视您的系统中软盘、光盘和因特网上病毒的传染，从此，您不必再时常运行反病毒软件对您的系统进行病毒查杀。
- 压缩文件反病毒——压缩文件已成为Windows和因特网常用的文件格式，普通反病毒软件无法查杀压缩文件内部的病毒，KILL98无须解压，在用户正常工作的同时即可自动查杀。
- 快速查杀最新病毒——巨资建立的全球病毒监测网，全面、快速捕获最新病毒。
- 质量真正有保证——通过国际权威机构质量认证，确保运行安全、可靠。
- 实力的象征——为国内媒体、软件厂商提供无病毒认证。
- 技术世界领先——世界领先反毒技术，微软全球采用。

北京冠群金辰软件有限公司
地址：北京市朝阳区光华路1号北京嘉里中心11层
邮编：100020　传真：(010)65612410
电话：(010)65612426　65612408　65611136
网址：http://www.kill.com.cn　http://www.kill2.com.cn
http://china.kill2.com.cn　E-mail: kill@kill.com.cn

上海办事处
地址：上海市南京路1038号梅龙镇广场1801室
电话：(021)62185578转501

KILL邮购中心
地址：北京东长安街14号3588信箱　邮编：100741
电话：(010)65203743

全国销售总代理
北京燕鹏磁讯公司(010)62647625 62639642
中国金辰安全技术实业公司(010)65203743 65204608
北京连邦软件产业发展公司(010)62639060-605
深圳市计算机信息安全技术中心服务部(0755)5563137
上海万申科技实业有限公司(021)64396241

电脑爱好者

光盘 No.2

实用工具软件、汉化补丁程序、软件使用指南、经验技巧文章、最新驱动程序、眩目试玩游戏、锐不可当密技……

光盘内容丰富多彩，令您倍享超值感受。

强力推荐：微软 IE5.0 浏览器中文正式版

倾情奉献：精品游戏 生死之间 2－末日传说 完整 OEM 版

友情特派：管家婆、金山游侠 2、超级解霸 5.5……

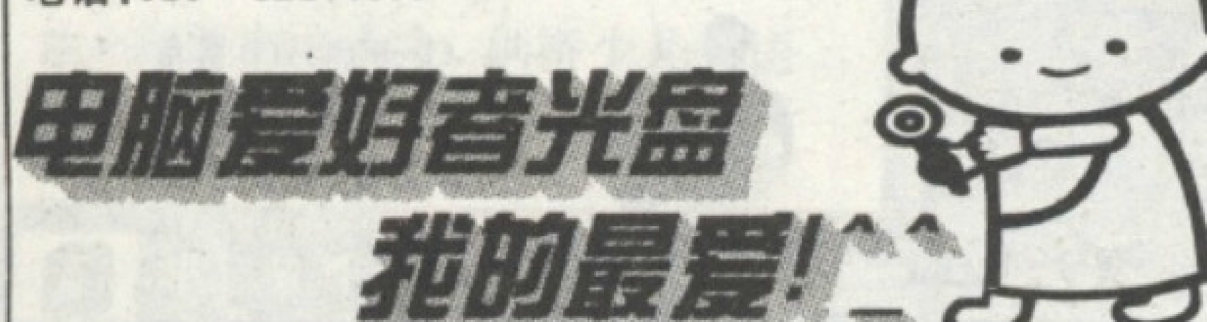
双光盘＋加厚说明书 ＝35 元

光盘销售地址：各地软件专卖店、邮政报刊零售网点

代理联系电话：010－62174029 手机：1371271906

邮购联系地址：北京海淀白石桥路 48 号电脑爱好者读者服务部(100081)

电话：010－62177399



电子工业出版社万捷电子书店

荣誉推出99年新书邮购信息(免收邮挂费)

序号	书名	邮购价	序号	书名	邮购价
B095	Visual Basic 5.0中文版编程实例详解	60	B0235	photoshop 5使用指南	44
B096	Visual Fox Pro 5.0中文版编程实例详解	52	B0236	UNIX使用指南	52
B0226	C++ Builder编程实例详解	42	B0237	3D Studio MAX 2.5实用教程	40
B0218	Visual C++ 6从入门到精通	94	B0238	3D Studio MAX 2.X高级使用教程	38
B0219	Visual Basic 6从入门到精通	88	B0239	Windows NT网络的安全性	47
B0227	LINU入门到精通（含两张光盘）	97	B0240	Visual C++ 6轻松进阶	50
B0228	Windows 98宝典（含光盘）	110	B0241	Visual Basic 6轻松进阶	45
B0229	Windows 98系统管理员宝典（含光盘）	120	B0242	动态HTML使用大全	58
B0230	Visual J++宝典（含光盘）	110	B0243	Visual Basic 6数据库编程大全	92
B0231	企业内部网Intranet宝典	81	B0244	Visual Basic 6程序设计技巧1001例	82
B0232	Java宝典	77	B0245	光纤通信网络	57
B0233	Dream Weaver使用指南	41	B0246	发动机计算机管理系统-汽车电喷技术	62
B0234	Office 97（升级版）高级使用指南	44			

汇款请寄：北京市万寿路万捷电子书店 朱长明（收） 邮编：100036 电话/传真：010-68225700

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的___彩色 ___黑白 ___刊花设计广告中看到________公司(厂家)________产品(技术信息)，希望：

□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名： 年龄： 电话：

职务：

工作单位：

通信地址：____________________邮编：

填好后，请贴在信封背面。

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的应用软件放在首位；
★如果是商业软件，请注明零售价；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选应用软件若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到 北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

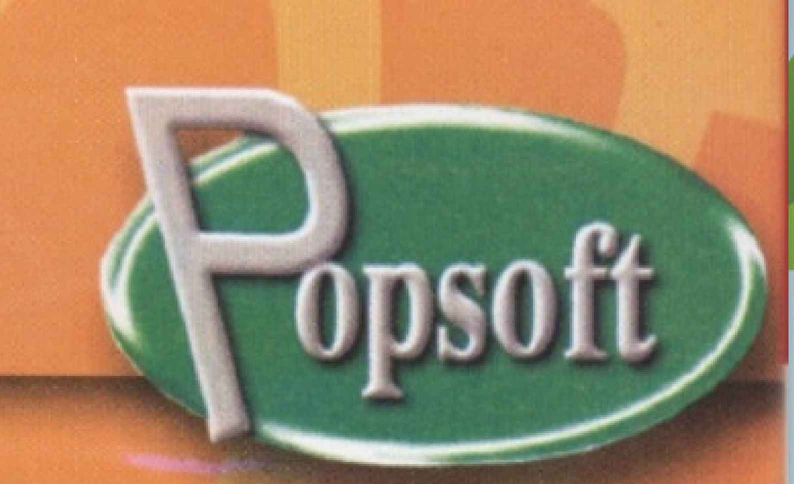
盗 版

我们深感荣幸
作盗版光盘的先生们对《大众软件》的钟爱不亚于我们
但不敢掠美
纵使微软公司也难于提供所涵盖软件的支持与服务

其实不需要标新立异就可以很容易的区别：

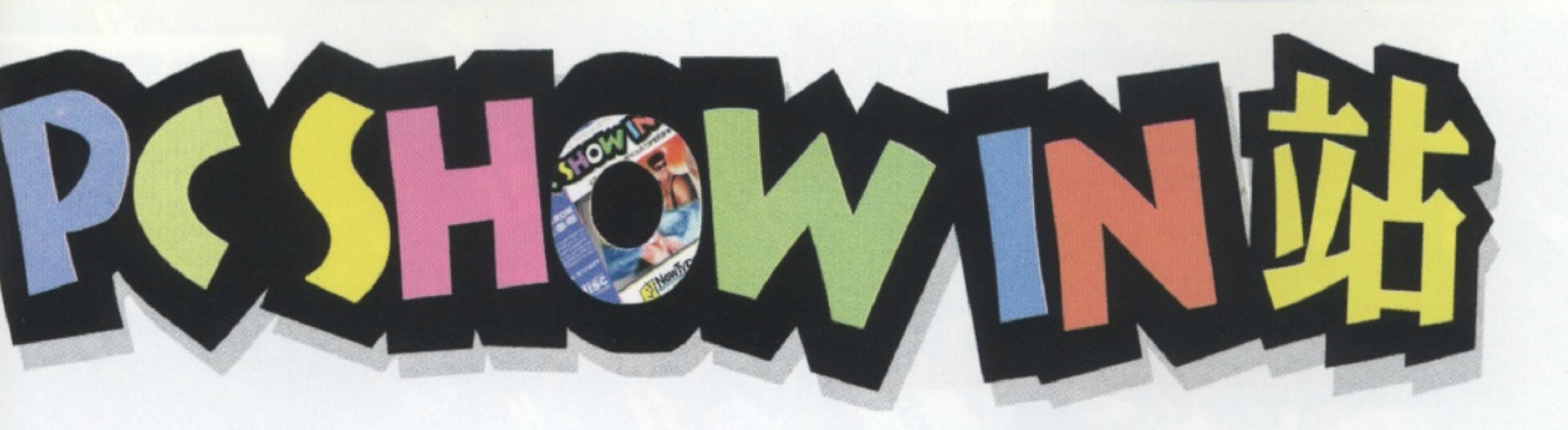
《大众软件CD》

——定位于新兴的电子媒体市场
进行软件及游戏的信息采掘
提供丰盛适宜的精神大餐
同您一道成长前行的伙伴



通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮政编码：100051
邮发代号：18-108
服务热线：(010)65266244
编辑部电话：(010)67150984
网　址：http://www.popsoft.com.cn
E-mail：popsoft@netchina.com.cn





让每个人都能轻松制作出自己梦想的屏幕保护程序及广告！






《PC show in 站》是一套可以让您自己轻松制作屏幕保护程序及广告的完整DIY套件。
让您的屏幕保护画面及广告更有趣、更炫吗!?现在就是时候了!因为您有《PC show in 站》!

喜欢就自己做，哪需要花钱买？！

您可以随时将喜欢的偶像、家人、情人、小朋友、宠物……等，制作成自己梦想中的屏幕保护程序！以后再也不必花钱！

最简单易学的操作界面，只需透过读档程序，即可完成个人专属的屏幕保护程序！

人性化的"展示集"图档管理方式，入门者也可以轻松管理数十甚至数百本"展示集"！操作简单又好用！

声光具佳的动人画面效果

拥有数十种精彩动人的各式屏幕展现效果，也可以选择"随机展示"功能，让电脑任意切换各种不同展示效果！

支持"线上即时录音"功能，也可以读取现成的音效档(.WAV)与影像档同时展现，让屏幕效果更有味道！

展示效果包含了：百叶窗、向下流动、左右扫描、上下刷、杂点、块状掉落、移动、交叉……等数十种！

可以制作出独立的屏幕保护及广告程序！

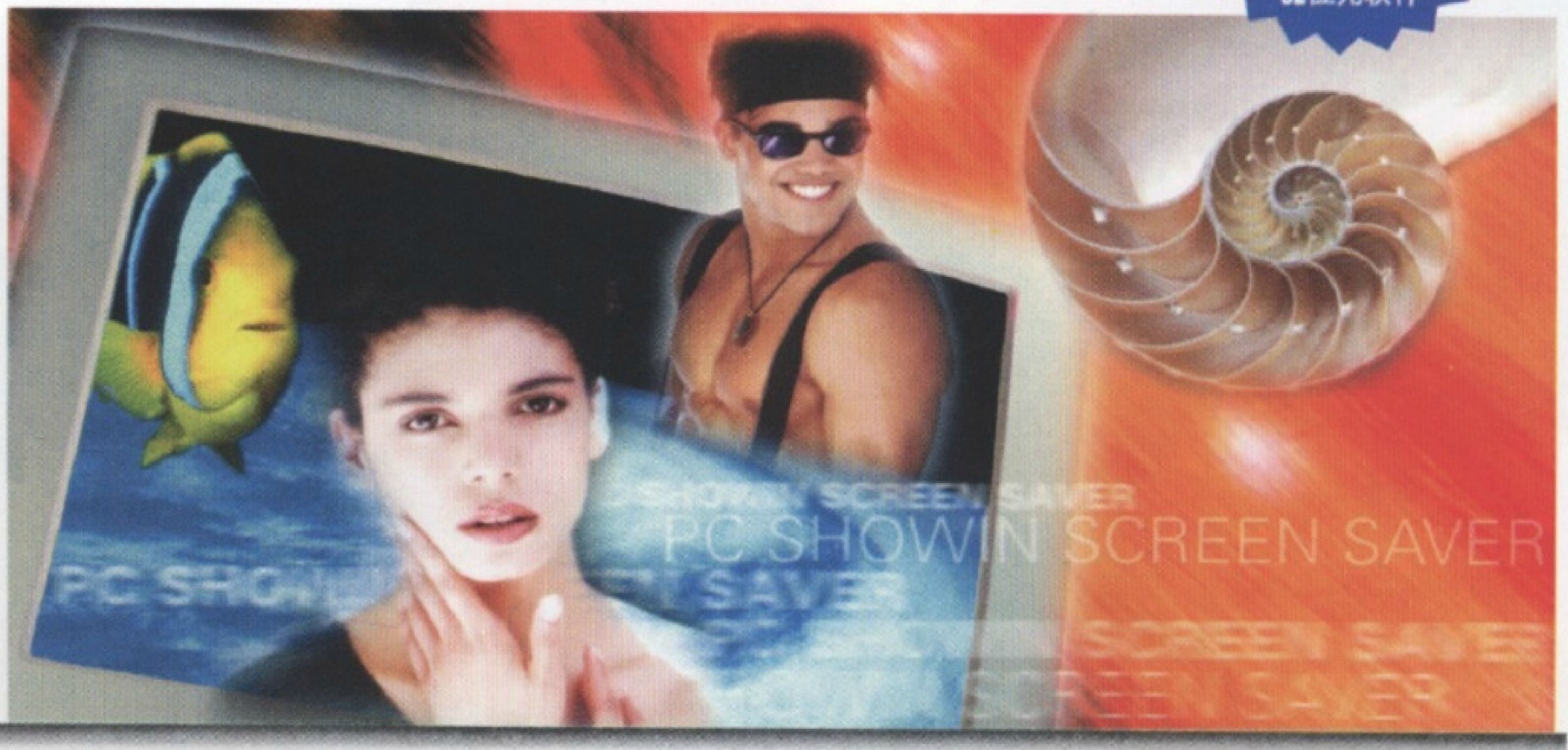
只需透过一个按钮！就可以产生独立的屏幕保护程序，分送给好朋友、客户，方便携带、保存！

欢迎进入我们的网站 www.newtype.com.tw

建议售价 68元 for Windows95/NT 32位元软件









屏幕保护及广告制作系统
for Windows 9X/NT中文版

北京晶合顺达计算机公司总经销

诚征全国代理！

晶合软件销售连锁组织及各大软件专卖店有售
大众软件邮购中心办理邮购业务

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱(100051)
收 件 人：大众软件邮购中心
邮购电话：010-67024050
咨询电话：010-65266244转61





上海 钱炜

帝都的樱恐怕是第一次出现在本杂志上，一副操刀欲拔的样子，3D版一点不亚于2D版的可爱，只是人物动作上还略显死板，尚需改进。

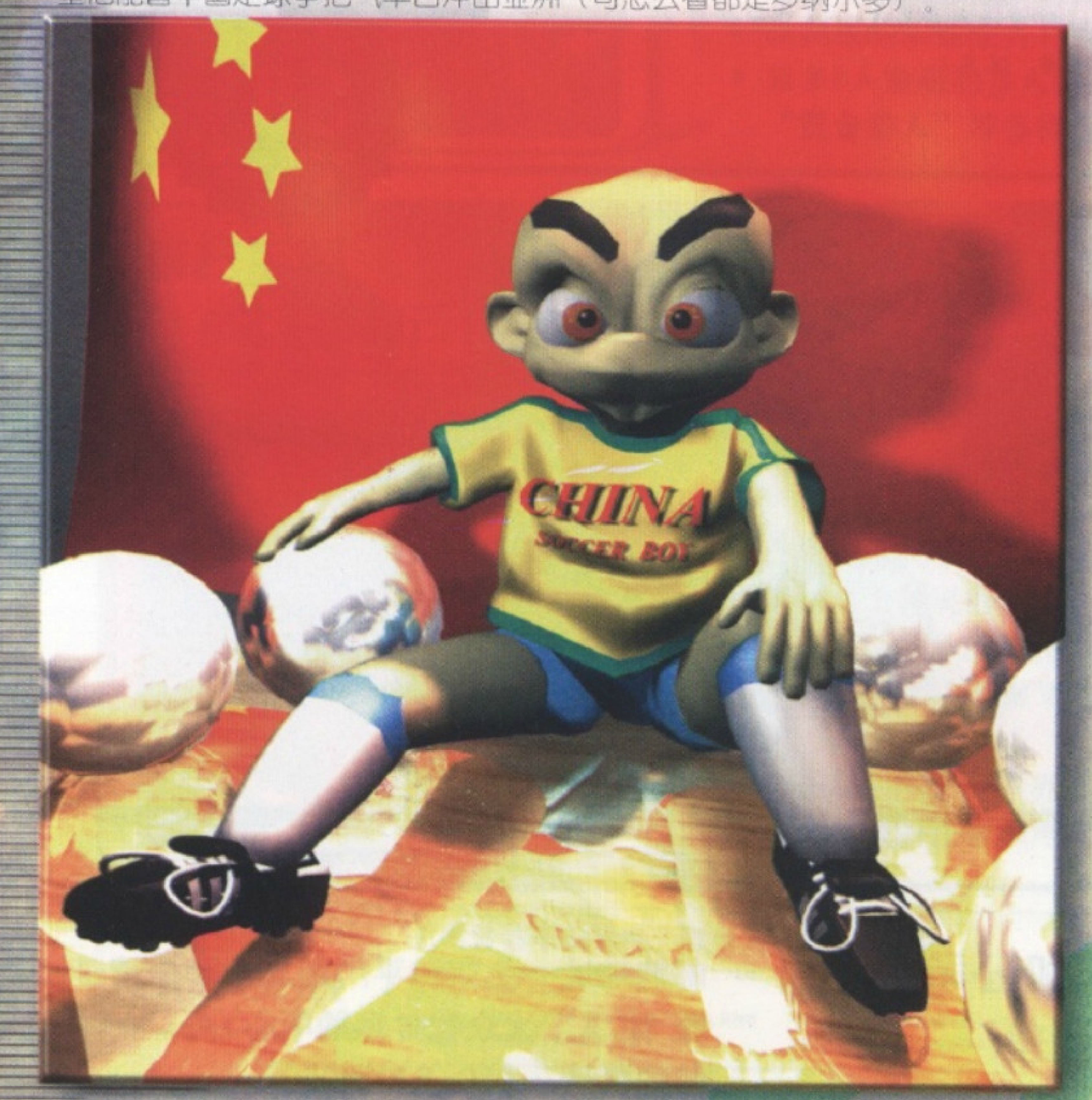


王越

画面总体感觉很“酷”，有都市的某种感觉，材质、贴图用的都很有意思。

背靠祖国的旗帜，手握金光闪闪的足球，胸前硕大的“中国足球BOY”字样，望他能替中国足球争把气早日冲出亚洲（可怎么看都是罗纳尔多）。

四川 余岗



好恬静的小屋，诗情画意的浪漫好似一幅油画，宁静的画面仿佛能闻到一种绿色的清香。

上海 周欣燕





中国电信
CHINA TELECOM
www.21cn.com
空间广阔　免费邮件　收发自如
——中国公众多媒体通信网—广东视聆通隆重推出 21CN 免费电子邮件
· 6M 邮箱空间
· 多域名选择
· 邮件过滤
· 多语言支持（GB/BIG5/ 英文）
· 多功能邮箱配置
21CN
视聆通省站点域名：www.21cn.com
粤临广中字号 99 第 155 号
越　时　空　连　接　未　来
广东电信

DROIYAN



在这满布艰险的国土上，为了反抗库利亚兹的暴虐，你决定以暴制暴——

智者不惑　勇者不惧

诚者有信　仁者无敌

达克沙司佣兵团能否重建，王国能否恢复和平，全看你的智慧和勇气。





DROIYAN

神暗世代

DROIYAN

大众软件 6 1999 CD

内含多支CD音轨

《神暗世代》完整版将随6月大众软件CD附送



CDSOFT

CDSOFT INTERNATIONAL GROUP



刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN　邮发代号：18-107　零售价：5.00元